

CYBER STRATEGIE

N°8

AOÛT-SEPTEMBRE 1998

39 FF

285 FB

LA REVUE DES JEUX DE STRATEGIE SUR INFORMATIQUE

ANALYSE STRATEGIQUE

STEEL PANTHERS
DARK OMEN

NOUVEAUTES

MAX II
COMMANDOS

Toutes les nouveautés
stratégiques de l'E3

LE CD-ROM GRATUIT

A L'INTERIEUR DE CE NUMERO

DEMOS PC :
WARLORDS III : Darklord
DRAGON
FOOTBALL MANAGER 98
+ des scénarios pour
Steel Panthers II et
Age of Rifles

DOSSIER
de 12 pages

STAR WARS

REBELLION™

M 3266 - 8 - 39.00 F - RD



TRIOMPHEZ À LA TÊTE DE VOS TROUPES !

Le magazine
du jeu d'histoire

Tous les deux mois
en kiosque.

Tous les jeux à thème
historico-militaire, de
l'Antiquité à nos jours.

VAE VICTIS
(malheur aux vaincus)

QUE LE MEILLEUR GAGNE !

**TOUS LES JEUX
A THEME HISTORIQUE,
DE L'ANTIQUITE A NOS JOURS !**

- Jeux sur carte
(un jeu complet dans chaque numéro)
- Jeux avec figurines
- Jeux d'histoire sur informatique
- Histoire militaire

ABONNEZ VOUS !

Une
revue
du
Groupe

histoire & collections



CYBER STRATEGIE 08

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de

Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 PARIS cedex 11.

JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A VAE VICTIS

Pour 6 numéros à partir du n° 22

☐ France 195 F ☐ Etranger 235 F

Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de Histoire & Collections par

☐ Chèque bancaire

☐ CB n° _____ Date d'expiration /

Signature :

S'il s'agit d'un réabonnement ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette adresse) N°

Nom

Prénom Tél. :

Adresse

Code postal Ville

SOMMAIRE

PRESENTATIONS



MAX 2	14
REBELLION	28
DRAGOON	40
WARLORDS III : Darklord Rising	42
COMMANDOS	50
TRADER 98	58
TOTAL ANNIHILATION : Extension	60
DEADLOCK II	62



BATTLEGROUND :	72
La supériorité britannique	

SAGA SUR LE NET
REBELLION
CIVILIZATION II



ANALYSES

REBELLION : la stratégie de l'Empire	34
--------------------------------------	----

Rien n'arrête le côté obscur... mais quelques conseils stratégiques ne font pas de mal. Notre correspondant spécial Dark Vador vous livre ses secrets pour écraser la Rébellion !



FRONT DE L'EST	44
----------------	----

Après un article de conseils tactiques, voici une analyse détaillée des mécanismes du jeu de Talonsoft : probabilités, tableau de tirs, etc. A vous la victoire sur le front Est !



LE CD-ROM

Même si l'actualité assez pauvre limite le nombre de démos, les scénarios pour Steel Panthers II et Age Rifles abondent !

GUERRE EN BOSNIE	20
------------------	----

La suite de notre série de scénarios sur la guerre en Yougoslavie pour Steel Panthers II, avec cinq combats situés en Bosnie.

NOUVEAUTÉS

TOUTE LES NOUVEAUTÉS STRATÉGIQUES PRÉSENTÉES AU SALON DE L'E3	6
---	---

Alpha Centauri, Close Combat 3, Jagged Alliance 2, 101st Airborne, Age of Empire 2... les éditeurs ont présenté à Atlanta toutes les merveilles stratégiques de la rentrée et de l'année prochaine. Suivez le guide !



LES DOSSIERS

CIVILIZATION II	22
-----------------	----

Tous les secrets de la conception d'un scénario à Civilization II.

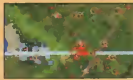
DARK OMEN	52
-----------	----

Maîtriser le jeu deSSI sur l'univers de Warhammer n'est pas une sinécure. Pour mener vos mercenaires à la victoire face aux « peaux-vertes » — ou inversement —, lisez cet article !



STEEL PANTHERS II	64
-------------------	----

Après avoir longuement présenté le système de jeu de Steel Panthers, CyberStratégie vous propose une série d'article sur les meilleurs tactiques de combat pour Steel I et II.



AGE OF RIFLES	74
---------------	----

Voici tous les conseils pour remporter la bataille de Kulm, un scénario inédit pour Age of Rifles fourni sur notre CD-Rom.





EDITO

NON À L'EXCLUSION !

Depuis sa parution l'année dernière, *CyberStratégie* propose, dans le CD-Rom de chaque numéro, un choix relativement copieux de démos, environ quatre ou cinq démos de qualité par numéro. Malheureusement, il nous faut reconnaître que le CD de ce numéro 8 est sensiblement plus pauvre que les précédents, et cela pour une raison bien simple : *CyberStratégie* souffre du phénomène intolérable de l'exclusion... ou plutôt, de celui des « exclus » (pour exclusivité), ces démos réservées à un seul magazine — la plupart du temps l'un des trois ou quatre « grands » magazines de jeu vidéo en France — qui obtient ainsi le droit, avant tous les autres, d'inclure sur son CD la démo d'un jeu.

Relativement sans conséquence il y a encore un an, ce phénomène a pris de l'ampleur avec le développement impressionnant de la presse de jeux PC en France, plusieurs titres majeurs se livrant une concurrence effrénée depuis quelques mois. L'aspect marketing étant souvent bien plus déterminant dans ce domaine que l'intérêt rédactionnel réel d'un titre, on assiste à une surchère impressionnante sur la valeur ajoutée de chaque magazine : jeu complet, plusieurs CD-Roms gratuits et démos en pagaille... Une vraie course à l'armement !

Probablement très sollicités, les éditeurs se voient donc proposés ces fameuses « exclus » en échange du droit exclusif d'inclure la démo avant les autres, le magazine accordant une couverture rédactionnelle « privilégiée » à un jeu. A ce propos, il ne faut non plus tomber dans la suspicion la plus crasse sur de telles pratiques. Dans l'ensemble, et jusqu'à preuve du contraire, chaque rédaction juge et note les produits avec honnêteté, ce qui n'exclut pas (!) une forte part de subjectivité. Tout comme la rédaction de *CyberStratégie*, chaque rédaction, voire chaque journaliste, a ses préférences et développe des affinités avec tel ou tel type de produits. L'important est de le savoir quand on lit la critique d'un jeu. Toutefois, il est évident que le lecteur doit également savoir lire entre les lignes, surtout quand un jeu bénéficie d'une couverture importante lors de sa présentation en « preview », puis d'un article moins enthousiaste lors de la présentation de sa version finale.

Bref, pour revenir à notre sujet, il devient de plus en plus difficile, dans ce climat de guerre marketing larvée, d'obtenir des démos lors de la parution de nombreux jeux. Si nous parvenons largement à comprendre le point de vue des éditeurs de magazine, qui cherchent à accroître leurs ventes en offrant des CD bien remplis, il nous est plus difficile de comprendre celui des éditeurs de jeux, dont l'objectif devrait être, semble-t-il, de faire parler le plus possible de leurs produits et non de limiter les parutions presse à un seul titre. De toute manière, quand un produit est de qualité, quel est l'intérêt de limiter sa présentation à un seul magazine ? A la limite, on peut se demander si ces fameuses exclusivités ne viennent pas en réalité « rattraper » des produits imparfaits...

Autre problème, un titre comme *CyberStratégie*, malgré un tirage plus faible que celui des magazines « majeurs » de la presse de jeux informatiques, permet tout de même de communiquer vers un lectorat de joueurs passionnés et gros consommateurs. Et pourtant, malgré notre disponibilité à présenter tous les jeux de stratégie et de gestion, il nous faut constater que certains éditeurs considèrent toujours *Cyber* comme une part négligeable de leur communication, et que nous sommes souvent les derniers servis pour ce qui est des démos et des jeux. Lors d'une conversation téléphonique passablement surréaliste, un éditeur (que je ne citerais pas par pudeur) m'a ainsi affirmé que *CyberStratégie* ne pourrait recevoir ce produit parce qu'il était « réservé à la presse spécialisée » et que la presse généraliste venait après ! Plus spécialiste que *Cyber*, je ne connais pas, mais bon, s'il le dit...

En réalité, nous souffrons probablement, « quelque part », d'un manque de reconnaissance, mais n'est-ce pas le propre de tous les « exclus » dont on nous parle tant ! Quant à nos lecteurs, qu'ils se rassurent tout de même, cette pénurie de démos est passagère car fortement conjoncturelle. Coincé entre la grande messe de l'E3 et la rentrée prochaine, ce numéro paraît dans une période traditionnellement pauvre en nouveautés. Comme le laisse entrevoir notre reportage sur l'E3, la rentrée s'annonce heureusement très riche. Espérons, cette fois-ci, que n'aurons pas à connaître une nouvelle vague d'exclusions !

Théophile MONNIER

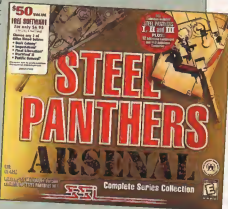
TOUT STEEL PANTHERS !

SSI vient de faire paraître une extraordinaire compilation de toute la série *Steel Panthers*. *Steel Panthers Arsenal* comprend *Steel Panthers I* (la Seconde Guerre mondiale), avec les deux modules d'extension déjà parus, *Steel Panthers II* (1950-1999) avec le module d'extension et *Steel Panthers III* (au niveau de la section, 1939-1999) avec un nouveau module d'extension. Fabuleux !

En réalité, la seule nouveauté de ce pack se trouve dans le module de missions pour *Steel III*, avec trois campagnes (Anvil, Sinai et un affrontement actuel Chine-Russie), 35 scénarios et surtout la possibilité de jouer en ligne et en direct, jusqu'à quatre joueurs. On comprend mal pourquoi SSI n'a pas également inclus une telle révolution technique pour *Steel I* et *II*, mais cette option est probablement « mise au frais » pour *Steel IV*, pour lequel il faudra encore patienter un bon petit moment... Précisons également que chaque version est la dernière mise à jour, c'est-à-dire que la version de *Steel I* proposée est la 1.2.

Toujours est-il que cette compilation est un vrai monument du jeu d'histoire à l'échelle tactique. Si vous n'avez pas encore sauté le pas, ou si vous disposez juste de *Steel Panthers* en version économique (sans aucune extension), précipitez-vous, des mois de bonheur et de combats épiques vous attendent !

Steel Panthers Arsenal est disponible uniquement à l'importation, en version anglaise. Prix de vente probable : entre 500 et 600 FF.



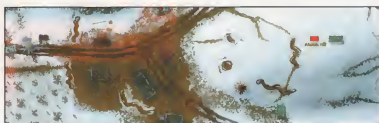
FIELDS OF FIRE : WAR ALONG THE MOHAWK



Réalisé par Empire Interactive, *Fields of Fire* est une petite merveille d'originalité. Ce jeu retrace en effet la guerre entre les Britanniques et les Français au Canada, de 1754 à 1763. Chaque camp est allié à un tribu indienne, les Mohicans pour les Français, les Iroquois pour les Britanniques. Il s'agit bien sûr de la trame du Dernier des Mohicans...

Autre originalité, *Fields of Fire* est un jeu de stratégie





CLOSE COMBAT III : SUR LE FRONT DE L'EST

Lors de notre article d'analyse sur *Close Combat II*, dans le numéro 5 de Cyber, nous terminions avec le souhait (que dis-je, le rêve) de voir ce splendide système de jeu transposé au front de l'Est, avec, pourquoi pas, la bataille de Stalingrad. Eh bien, Atomic Games et Microsoft ont semble-t-il été touché par la grâce puisque *Close Combat III*, prévue pour janvier 1999, permettra de simuler, non pas une... mais toutes les batailles du front de l'Est !

Oui, vous avez bien lu, *Close Combat III* comprendra une série d'opérations (suite de scénarios enchaînés) sur l'ensemble de l'opération Barbarossa, de 1941 à la chute de Berlin, Stalingrad, Koursk, Budapest... On n'ose imaginer ce que peuvent donner de telles batailles avec la qualité graphique et le système de simulation de *Close Combat*. Certaines améliorations graphiques ont été



apportées par rapport à la version II, déjà presque parfaite : une centaine de blindés seront disponibles ; un nouveau niveau de zoom, entre vue moyenne et vue éloignée permettra de mieux gérer les combats de chars... Les mines et des barrières d'artillerie seront également au programme !

Mais encore plus fort, le principe du jeu a été légèrement repensé. Dorénavant, le joueur incarne un commandant d'unité, à la tête d'une brigade « de choc » susceptible d'intervenir sur les points chauds du front. Il sera donc possible de monter en grade, de faire tourner ses unités, de modifier son matériel, etc. Le joueur effectuera donc une vraie campagne, comme dans *Steel Panthers*. Bref, accrochez-vous, ce jeu risque de balayer toutes vos expériences ludiques passées...

Parution prévue pour début 1999.



en temps réel relativement simple, mais mûr de jeu de rôle. En effet, les personnages présentent des caractéristiques susceptibles d'évoluer et possèdent quelques compétences propres (capacités à faire des pièges, à sa camoufler, etc.). De même, il est possible de tuer des animaux pour leur fourrures et de vendre ensuite celles-ci pour se procurer du matériel, comme des torches, des cordes, de meilleures armes, etc.

Le jeu présente deux campagnes, une côté français et l'autre côté britannique (interception de patrouilles ou ravitaillement à transporter par exemple). A chaque fois, le joueur contrôle une petite équipe de combattants qui peuvent adopter des formations de combat, embusquer l'adversaire, faire feu en ligne ou se lancer au corps à corps.

L'action est vue d'en haut, avec des graphismes de bonne qualité. L'interface n'est toutefois pas toujours très maniable et le moteur d'ensemble du jeu reste en deçà des grands jeux de stratégie en temps réel. Dans l'ensemble toutefois, voilà un produit très sympathique et qui, une fois nos pas coutume, sort franchement des sentiers battus.

Fields of Fire (titre encore provisoire) : jeu CD-Rom PC, édité par Empire Interactive et Ubi Soft, version française à paraître à la rentrée.

ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES

Interplay ouvre ses caves pour nous proposer une sélection d'anciens jeux de stratégie dans une compilation abusivement dénommée *Ultimate*. Huit jeux sont ainsi proposés, de qualité très inégale, avec le meilleur (*Civilization*, *X-Com*, *Heroes of Might & Magic*, *MAX*, *Jagged Alliance*) et le pire (*Dark Colony*). Seul problème, il s'agit véritablement des premières versions, souvent en collection économique et de toute manière passablement dépassées. Une compilation à l'intérêt très limité donc.

THE OPERATIONAL ART OF WAR



Probablement très attendu par tous nos lecteurs, le nouveau jeu stratégique de Talonsoft, *The Operational Art of War*, est paru aux Etats-Unis ! La version pour le marché européen devant paraître à la rentrée, nous ferons une présentation complète de ce produit dans notre prochain numéro (parution le 20 septembre) mais en attendant, et comme nous nous en sommes des petits chances, voilà déjà nos premières impressions.

The Operational Art of War, 1939-1955, va très certainement faire la joie de tous les passionnés de jeu d'histoire, en tout cas de ceux qui apprécient les systèmes de jeux raffinés et complets. Ce jeu permet de simuler les grandes opérations militaires de la Seconde Guerre mondiale et du début de la guerre froide, avec une échelle de jeu variable selon les scénarios (au niveau du bataillon principalement). Ce premier volume comprend 17 scénarios de bonne taille, jouable séparément car on ne trouve pas la notion de campagne avec évolution progressive des unités. La présentation générale est de très bonne qualité.

Réalisé par Norm Koger (*Age of Rifles*, *Tanks*), *Art of War* présente les qualités et les défauts habituels des jeux de ce concepteur. Le système de jeu est ainsi extrêmement sophistiqué, avec prise en compte d'une multitude de facteurs tactiques, du ravitaillement, des ordres de batailles raffinés, des unités dotées de capacités spécifiques, etc. Un vrai rigal ! En revanche, l'organisation générale du jeu et l'interface sont souvent très mal pensées. Par exemple, pour les résultats de combat, on a le choix entre un compréhension très détaillée, mais entièrement en texte et qui occupe tout l'écran... et rien du tout ! Un tableau récapitulatif ou un système de code identifiable d'un coup d'œil auraient été indispensables... Autre lacune, le jeu inclut un éditeur sophistiqué, mais pas d'éditeur aléatoire et rapide. Seuls les joueurs expérimentés seront ainsi capables de créer leurs propres scénarios.

Notre première analyse est que *The Operational Art of War* reprend en quelques sortes le créneau ouvert par la série des *World at War* d'Atomic, avec un système plus complet mais qui pêche du côté de l'accessibilité. Une fois encore, le travail de développement de Talonsoft laisse à désirer. Il n'en reste pas moins que ce jeu fera passer de longues nuits blanches aux acres de grande stratégie, et que les scénarios commencent déjà à apparaître en nombre sur le net !



Directeur de la publication et de la rédaction :

François Vuillemin

Administrateur général : Yves Jobert

Directeur de la rédaction délégué :

Jean-Marie Mongin

Rédacteur en chef : Théophile Monnier

(e-mail : cyestral@hieschool.com)

Maquette : Morgan Gilard, Jean-Marie Mongin,

Patrick Lescuyer

Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux,

Dominique Brelfort, Yves Bulteau, Christophe

Camille, Philippe Chabronnier, Jean-François

Colombet, Yves Delay, Eric Michelletti,

Sylvaine Noël, Nicolas Stratos, Philippe Teulé,

Jean-Louis Viau

Principaux collaborateurs : Fabrice Aurout,

Emmanuel Balaize, Jean-Claude Balaize,

Friedrich Bay, Jérôme Bobroz, Arnaud Bous, Sylvain

Ferreira, Omar Jedouat, Stéphane Martin, Eric

Sublet, Eric Teng

Service de publicité et promotion :

Directeur de publicité : Jean-Claude Phillet

Tél. : 01.40.21.18.20

Chef de publicité : Jean-Luc Ravit

Tél. : 01.40.21.18.28

Secrétariat de publicité : Sandra Villemois

Tél. : 01.40.21.18.22

Assistante graphique : Géraldine Mellet

Tél. : 01.40.21.18.22

Abonnements, rédaction, publicité :

Histoire & Collections,

5, avenue de la République,

75341 Paris Cedex 11, Tél. : 01.40.21.18.20, Fax : 01.47.00.51.11

Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.

Union européenne et autres pays : 235 F.

Vente en kiosque : par NMPP

Modif et réimpression : par MEP, Mf. 01.42.56.12.26

Vente au détail : Armes & Collections,

19, avenue de la République, 75011 Paris.

Tél. : 01.47.00.68.72

Distribution aux points de vente spécialisés

en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158

Montigny-les-Metz, Tél. : 03.87.63.96.63

CyberStratégie est un bimestriel publié par Histoire

& Collections, SA au capital de 1 000 000 F.

Président-directeur général : François Vuillemin

Vice-Président : Jean Bouchery

Directeurs généraux : Yves Jobert, Jean-Marie

Mongin

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER

● **Editeur responsable pour la Belgique :**

Tondeur Diffusion, 9 avenue Van Kalkenlaan,

B-1070 Bruxelles.

● **Tél. :** 02/555 02 01. Fax : 02/555 02 09

Abonnements :

6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port

(au lieu de 1710 F)

12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port

(au lieu de 3 420 F)

● **Italie :** Tullotronics, Ermanno Albertelli Editore,

Via S. Sornino, 341, 43100 Parma.

Numéro de commission paritaire : en cours.

● **Photocomposition intégrée :** Powerflex/Intech 8100.

● **Finissage et photogravure :** SCPE.

● **Impression :** NIC

© Copyright 1998. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. Made in France

LE Salon E3 (Electronic Entertainment Exhibition) s'est tenu cette année du 27 au 31 mai à Atlanta, aux États-Unis, rassemblant tout ce qui compte dans l'industrie du jeu vidéo. Nos envoyés spéciaux nous présentent ici toute les grandes nouveautés stratégiques de ce salon... Et ça pleut comme à Gravelotte !

Par le capitaine Fracasse
et Philippe Thibault

Plus de 41 000 visiteurs professionnels de tous pays se sont pressés au Georgia Congress Center d'Atlanta, pour participer à la grand-messe annuelle d'une industrie dont le chiffre d'affaire dépasse maintenant les 100 milliards de francs.



TOUTES LES NOUVEAUTÉS STRATÉGIQUES DE L'E3

Ce qui frappe le visiteur, c'est l'ampleur de ce salon et le gigantisme de certains stands, qui dépassent les 500 m² et dont certains coûtent la bagatelle de 50 millions de francs. Avec le gigantisme, c'est le bruit insoutenable dans les halls qui est le trait le plus désagréable du E3 : des haut-parleurs énormes diffusent à plein tubes les bandes sons et cacophonies diverses des dernières nouveautés, chacun à moins de quelques mètres des autres. Tenir une discussion sensée ou même quelques propos anodins y frise l'exploit ! En revanche, malgré compensation, les hôtes sont girondeux...

Pour cette édition 1998, nous passerons sous silence, comme il se doit, la pléthore de jeux d'action, de jeux de sport, de jeux d'aventure et les non moins nombreuses séquences en tous genres des titres à succès des années précédentes, ou même sur la non moins nombreuse cohorte des clones de ces mêmes succès... Les amateurs verront bientôt dans les rayons les *Quake XXX*, *Doom XXL* et autres *Tomb Raider II*. Notre présentation se limite donc aux titres de jeux dits « de stratégie » qui sont ceux habituellement présentés dans les colonnes de *CyberStratégie*.

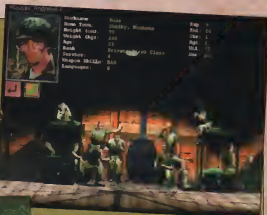
En titre.

Pour nombre de nos lecteurs, l'événement de la fin de l'année sera probablement la sortie de *Myth 2*, la suite du révolutionnaire jeu de combat tactique fantastique.

101st AIRBORNE : les Aigles attaquent !

Empire s'apprête à nous livrer un jeu de combats tactiques en tour par tour mettant en scène une section de parachutistes de la 101st Airborne, au cœur des combats dans le bocage normand.

Tres proche de *Jagged Alliance* ou de *Soldiers at War*, *101st Airborne* vous permettra de choisir 18 parachutistes parmi 48, chacun doté de treize caractéristiques de combat (et pouvant être blessé en 47 points différents !), avant de les emmener en mission dans les 238



Chef d'une section de Screaming Eagles, vous êtes largué sur la Normandie dans la nuit du 6 juin...

cartes qui recréent la Normandie de l'époque. Outre neuf campagnes comptant jusqu'à 21 missions, il sera possible de lancer des campagnes aléatoires, ce qui assure au jeu une durée de vie plus que conséquente.

Si cela ne suffisait pas, vous pourrez jouer à deux en réseau, auquel cas vous pourrez également constituer un groupe de combat parmi les 24 Allemands disponibles. Sachant qu'il vous faudra faire avec les aléas des parachutages, les blessés, le manque de munitions et d'informations, *101st Airborne* vous plongera vraiment dans la peau d'un chef de section parachutiste qui se retrouve projeté derrière les lignes ennemies, et qui doit faire avec...

Toutefois, le fait marquant de cette édition est la croissance spectaculaire du nombre d'éditeurs et de titres dans le domaine des simulations et autres jeux de stratégie. Cette tendance nous a été confirmée autant par les nouveautés présentes que par tous les grands professionnels. Aux dires de certains, le marché des consoles est même en stagnation comparé à ce segment. A voir...

Voici donc la liste (non exhaustive malheureusement) des nouveautés présentées à l'E3, par ordre alphabétique d'éditeurs. Les produits les plus remarquables ont droit à des encadrés spécifiques.

● **Akella** : cette jeune société russe de Moscou lance un jeu en 3D de stratégie / jeu de rôle, en temps réel, intitulé, lui aussi (voir plus loin) *Corsairs*. Ce titre est peut être provisoire. De quoi revivre en tous les grands films de pirates, avec un graphisme magnifique.

● **Crusader Studio** : basée à Los Angeles, cette société sort deux jeux. L'un, *Greyhounds of the Seas, Vol 1, WW1*, le premier d'une série de simulation de guerre navale moderne, et couvre la Première Guerre mondiale. Des graphismes en 3D, beaucoup de tactique, pas mal de stratégie, tout cela en temps réel, c'est le premier numéro d'une série intitulée « *History in the Making* ». Le second jeu s'appelle *Akula - Red Hunter* et vous met aux commandes du dernier type de sous-marin d'attaque soviétique. Le produit est encore dans les profondeurs insondables du bêta-test.

● **Empire Interactive** : outre la distribution des produits Talonsoft (voir infra), Empire sort deux nouveautés intéressantes. Tout d'abord *Fields of Fire - War along the Mohawk* qui couvre la guerre de Sept Ans aux Amériques (1755-1763), entre Français, Anglais, Iroquois et autres Indiens. Chaque joueur peut choisir et jouer en temps réel des personnages, recruter, explorer, combattre, effectuer des missions dans un environnement réussi graphiquement et assez fiable historiquement.

Le deuxième, *101st Airborne*, traite des combats de la fameuse division aéroportée américaine lors du débarquement de Normandie en juin 1944. Vous y dirigerez une section de 18 GIs dans une sélection de 21 missions différentes.

● **Fireaxis** : bien que présent, Sid Meier n'avait pas de stand au E3. Cela n'a pas empêché tous les participants de chercher à en savoir plus sur *Alpha Centauri*, la suite spatiale de *Civilization*. A tous, il a été répondu de se renseigner sur internet...

● **GOD** (Gathering of Developers) : tous les amateurs connaissent le jeu *Railroad Tycoon*, un des premiers succès de Sid Meier. La version II est sur le point de sortir, avec des graphismes époustouflants réalisés à partir de maquettes numérisées (une première dans le genre).

● **Hasbro Interactive** : qui n'a pas commencé sa vie de stratégie avec *Risk*, voire *Axis & Allies*, *Risk* n'est pas une nouveauté, mais la division interactive de ce grand éditeur sort *Axis & Allies*, l'adaptation informatique du jeu de plateau. Visuellement, cela ressemble beaucoup au jeu de base, même si quelques séquences vidéos ont été rajoutées à droite à gauche.



ALPHA CENTAURI : Civnet dans l'espace

Alpha Centauri, la suite très attendue DU jeu le plus prenant du monde, *Civilization* de Sid Meier, devrait normalement être disponible dès cet automne.

Nous sommes au XXII^e siècle, et sept factions différentes viennent de débarquer sur Alpha Centauri. But du jeu : s'imposer par la force ou accéder au savoir suprême. Comme dans *Civilization*, le « monde » est généré aléatoirement, mais le terrain est cette fois en relief, ce qui permet de le terraformer. Comme dans *Civilization*, vous aurez à gérer vos bases et à les défendre, à assurer le bien-être de vos citoyens et à lancer des recherches (80 technologies futuristes à découvrir), le tout en tour par tour. Comme dans *Civilization*, vous pourrez construire, en plus des bâtiments « classiques », plusieurs Merveilles du Monde (32 projets secrets).

Ce qui est nouveau, par contre, c'est la possibilité de créer des unités personnalisées. De nombreux assistants vous permettront également de mettre en place une gestion automatisée des bases. Enfin, comme pour *Civnet*, il sera possible de jouer à plusieurs (jusqu'à sept) par modem,

Comme on peut le voir avec cette carte en perspective, *Alpha Centauri* est très marqué par sa filiation avec *Civilization II*, mais il devrait présenter suffisamment d'éléments nouveaux pour enthousiasmer tous les adeptes de Civ...



internet ou liaison série, mais pas sur le même PC... On peut d'ores et déjà regretter qu'il ne soit pas possible de donner simultanément des ordres en mode multijoueur, et que les graphismes soient si peu affriolants, mais l'intérêt du jeu n'est pas là !



● **Interactive Magic** : l'éditeur de la série *Great Battles* a un portefeuille plutôt garni. Outre *Theocracy*, un jeu en temps réel sur l'empire



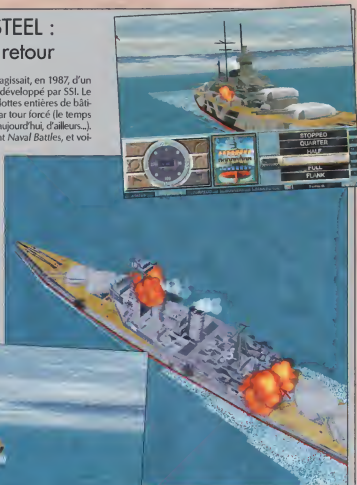
aztèque, Interactive prépare *Malkari* (dans la veine de *Master of Orion II*), *Industry Giant* (une simulation de gestion industrielle) et surtout *Road*



FIGHTING STEEL : Warship, le retour

Qui se souvient de *Warship* ? Il s'agissait, en 1987, d'un des premiers jeux de combat naval développés parSSI. Le joueur pouvait y commander des flottes entières de bâtiments de toutes tailles et en tour par tour forcé (le temps réel n'existait pas plus à l'époque qu'aujourd'hui, d'ailleurs...). Il y eut alors toute la série des Great Naval Battles, et voici vient *Fighting Steel*.

C'est exactement le même principe que celui de *Warship*, mais tout est en 3D, avec des graphismes et des effets spéciaux superbes. Il sera possible d'y commander des flottes composées de bâtiments anglais, américains, allemands ou japonais au fil de quatre campagnes (une par nation) se déroulant entre 1939 et 1942. Grâce à un éditeur de missions, vous pourrez concocter les vôtres en utilisant la base de données complète sur plus de 90 classes de vaisseaux de lignes. Qui veut jouer à la bataille navale ?



Fighting Steel s'annonce d'ores et déjà comme le simulateur des batailles navales de la Seconde Guerre Mondiale. Le joueur pourra se placer aux commandes de navires tels que le *Hood* (à-croquer), fleuron de la Royal Navy et qui sera envoyé par le fond le 24 mai 1941 par les obus de 380 mm du *Bismarck*.

ROAD TO MOSCOW



to Moscow, un jeu stratégique sur le front de l'Est. La sortie des trois est annoncée pour l'automne, mais sous de grande réserve.

● **Interplay** : accès au stand difficile pour cet éditeur, de sévères gardiens contrôlant d'ailleurs l'accréditation des journalistes. Interplay prépare

en tous cas un *Conquest of the New World II*.

● **Microïds** : enfin une société française ! (sans oublier nos poids lourds nationaux Infogrames et Ubi Soft) avec deux jeux originaux et sympathiques. L'un s'appelle *Corsaires* (eh oui, encore un !) et possède un graphisme splendide et de nombreuses possibilités de combat, commerce, construction, recrutement, dans un univers très proche de l'historique.

L'autre, c'est *Empire of the Ants* (l'Empire des Fourmis), un thème plutôt hors du commun inspiré du livre de Bernard Weber.

● **Microprose** : comme de juste, on ne change pas une équipe qui gagne, et la version multijoueurs de *Civilization II* est là pour en témoigner. Mais il y a aussi *Mech Commander*, un jeu en temps réel de combat de robots dans l'univers Battletech, ou, dans celui de Star Trek, *Birth of the Federation*, un grand jeu de stratégie spatiale en tour par tour.



● **Microsoft** : à tout seigneur, tout honneur. L'un des grands succès de 1997, *Age of Empires*, a accouché d'une suite, *Age of Empires II*, centré sur le Moyen-Âge. Même moteur, même qualité graphique. Et surtout, encore plus fort, *Close Combat III*, sur le front de l'Est, est également prévue pour l'année prochaine.

● **Sierra** : que ceux que *Caesar* et *Caesar II* ont fait rêver ne dorment plus : *Caesar III* arrive ! À en juger, l'amélioration est surtout visuelle (superbe) et dans la concentration de l'ensemble des actions sur une seule interface (plus besoin de jongler entre cité et province). La campagne complète semble plus équilibrée, progressive et moins répétitive, et de nombreux bâtiments ou caractéristiques ont été rajoutées. Sortie prévue à l'automne 98.



● **SSI** : ici aussi, il fallait être recommandé pour pénétrer dans le sanctuaire. Heureusement, le sésame *CyberStratégie* fonctionne et Brett Berry (voir notre n° 7) nous a fait l'honneur d'une présentation personnalisée. Outre les nouveautés annoncées dans notre numéro précédent, nous

UN NOUVEAU STUDIO EST NÉ...

Fièrement baptisé **Wargamer**, ce studio est spécialisé dans le développement des jeux d'histoire (étonnant non ?) mêlant stratégie à grande échelle et batailles tactiques en temps réel. Rien que ça... mais ne soyons pas mesquins, puisqu'ils nous aiment bien, nous autres Français. Enfin, surtout Napoléon, puisque leur premier jeu, *Napoleon 1813-1814*, vise à changer le cours de l'histoire en notre faveur.

Après la débâcle de Russie, il vous faudra prendre les décisions stratégiques et diriger les batailles qui éviteront la chute de Paris et la trahison de vos officiers supérieurs. Pour les branchés, saluez l'info à <http://home.sprynet.com/sprynet/greenius/wargamer.htm>

Les premières saignées d'écan de *Napoleon 1813* laissent entrevoir un produit relativement austère mais certainement très complet.





AGE OF EMPIRE II : que la malepeste f'emporte... samouraï !

Lors de sa sortie, et malgré un succès public considérable, *Age of Empires* de Microsoft avait un peu déçu les purs stratèges... Très beau, certes, mais n'offrant pas toutes les options tactiques qu'il promettait et moins complet que *Total Annihilation* ou *Dark Reign*. *Age of Empires II* devait pouvoir remettre les pendules à l'heure, car si les principes de jeu restent sensiblement les mêmes tout en

les transposant au Moyen Âge, de nombreuses améliorations sont au programme.

L'un des reproches fait à *Age of Empires* concernait le peu de différences entre les civilisations qu'il était possible de jouer. Ce sont désormais treize civilisations qui peuvent s'affronter, des Francs au Celtes en passant par les Japonais, les Byzantins ou les Vikings. Autre nouveauté, le

La qualité graphique d'*Age of Empire* est indéniable et probablement supérieure à tous les autres jeux en temps réel. Cette nouvelle version nous transporte au cœur des batailles de siège de l'Europe médiévale, ou en plein Japon des Shogun !

système de formations, personnalisables et qui ajoutent des bonus, ou encore le fait qu'il faille construire les machines de guerre sur le site d'un siège. Enfin, et ce sont les ajouts les plus notables, la diplomatie et le commerce font leur apparition entre les civilisations, ce qui permettra de gagner autrement que militairement. Merci monsieur Shelley d'avoir écouté les réclamations des joueurs... ☞



MYTH 2 : toujours plus fort

Vous vous souvenez probablement de *Myth*, développé par Bungie, un jeu de stratégie en 3D temps réel se déroulant dans un univers médiéval-fantastique. Sa richesse, sa beauté et son interface (relativement) intuitive avaient créé une petite révolution à l'époque. Si vous aviez aimé, soyez heureux, car Bungie s'apprête à lancer *Myth 2 : Soulblighter* !

Sur le principe, peu de changements, avec toujours une trame narrative forte et une série de missions de difficulté progressive. Mais comme les développeurs de Bungie ne pouvaient se contenter de faire une simple suite, ils ont nettement amélioré le moteur. Les unités trouvent plus facilement leur route, les terrains sont plus complexes,

avec notamment des objets en 3D animés (moulins à vent, pont-levis...) et des environnements en intérieur.

En bref, ce sont surtout une multitude de petits détails supplémentaires (dont des oiseaux, des écureuils et des poulets qu'il sera possible de mettre en morceaux !) qui rendront les choses encore un peu plus amusantes.

Côté réseau également les développeurs ont fait un effort, offrant la possibilité de lier ou de trahir des alliances, de nouveaux modes de jeu (Attrapez le poulet !) et, pour les vrais stratèges, la possibilité de recevoir des renforts en cours de partie.

Et pendant que nous y sommes, voici un autre jeu

qui utilise un moteur 3D temps réel tout en restant un vrai jeu de stratégie : *Tartan Army*, de Red Lemon Studios et qui sera édité par Eidos.

Ceux d'entre vous qui suivent la coupe du monde savent probablement ce qu'est la Tartan Army... l'armée des supporters écossais ! Et bien en 1296, en Écosse, il existait déjà une Tartan Army, bien moins éprise du ballon rond, mais bien plus de liberté.

Il s'agit donc d'un jeu de stratégie mettant en scène les guerres d'indépendance écossaises qui agitent les Highlands à la fin du XIII^e siècle.

Dans *Tartan Army*, vous devrez tenter d'unir une centaine de clans par le combat ou la diplomatie, et faire bon usage de l'espionnage. Vous aurez à votre disposition une vingtaine de types de troupes différentes, qui une fois réunies en armées seront commandées par quelques uns des 60 héros écossais légendaires que vous aurez pu recruter. Pour ajouter au réalisme, sachez que vous combattrez sur une Écosse reconstituée virtuellement à partir d'images satellite. De l'histoire et de l'action, que demander de plus, sinon du pain et des jeux ? ☞

Les batailles du prochain *Myth* se déroulent dans un environnement toujours plus sophistiqué, et une trame narrative toujours aussi recherchée...





de l'indochine en septembre dernier, **Extreme Warfare** reprend les principes de jeu que nous venons d'évoquer, mais les transpose dans un univers futuriste. Dans les faits, deux races (des Humains et les Syvans) s'affrontent sur Mars pour s'assurer le contrôle des ressources de la planète rouge. En plus de pouvoir jouer trois missions pour chacune de ces deux races en mode solo, le joueur pourra participer à 24 missions simultanément multijoueurs. Il choisit alors son camp et intègre une équipe de 16 joueurs.

[illegible]

Et ce n'est pas fini ! Ces deux logiciels ne sont que les premiers de nombreux autres jeux d'un genre nouveau : l'Unicopie, *Special Forces de Microposse*, sorti en 1992 et qui permettrait de contrôler un groupe de Spets dans différentes missions au Vietnam, mais en solo ou uniquement) qui devraient voir le jour d'ici l'an prochain. A vous commander !

Canine Fracture



CHAOS GATE : pour l'Empereur !

SSI, après un *Final Liberation* complet mais répétitif, récidive avec un nouveau jeu de stratégie dans l'univers de Warhammer 40 000, avec *Chaos Gate*.

À la différence de *Final Liberation*, il ne s'agit pas d'un jeu basé sur les règles d'Épic 40K, qui impliquent des armées de grande taille, mais d'un jeu qui utilise celles, plus tactiques, de *Warhammer 40 000*. Vous allez donc commander une escouade d'une douzaine de Space Marines du Chapitre Ultramarines au fil d'une campagne de 18 scénarios et en tour par tour. Il vous sera également possible de jouer à des missions créées aléatoirement pour permettre à vos troupes de gagner de l'expérience et de trouver de nouvelles unités. Un éditeur de niveaux donnera l'opportunité aux plus passionnés de créer leurs propres missions, et il sera possible d'y jouer jusqu'à quatre. Sortez les Predators !



Les Space Marines ne font pas de quartier, déployant tout leur arsenal, il leur faut repousser les forces du chaos pour sauver l'Humanité.



reporters ont pu voir **Peoples General**, le dernier numéro de cette série réussie (guerre moderne et guérilla au programme) et les premiers écrans de **Imperialism II : The Age of Exploration**. Ce dernier reprend le moteur d'*Imperialism*, tout en le simplifiant, améliorant l'interface et apportant des nouveautés dans une période « historique » centrée sur le XVI-XVII^e siècle.

● **Sunflowers** : un éditeur allemand et un concepteur autrichien viennent de lancer le succès commercial de l'année outre-Rhin, **Anno 1602**. C'est un jeu dans la veine de *Conquest of the New World*, mais avec force détails, qualité graphique exceptionnelle et large palette de stratégies. Avis aux Christophe Colomb amateurs, il s'en est vendu déjà 220 000 chez nos voisins !

● **Talonsoft** : pour finir, une longue visite chez un « spécialiste ». Outre les extensions pour *Front de l'Est*, la gamme s'élargit : nous aurons bientôt





JAGGED ALLIANCE 2 : le retour de Bob Denard !

Si Tech n'a pas disparu... Bien qu'absent à l'E3, le studio canadien à l'initiative de la série des Force Command et plus récemment de celle des Jagged Alliance, est toujours vivant. Le tout pour faire jeu de. Si Tech devrait tout les amoureux de combats tactiques en tout genre.

Dans *Jagged Alliance 2*, le joueur prendra le rôle d'une opération commandée (voire réalisable) le diabolique de la nation fictive d'Ardozo, renouée par la guerre. À la différence de *Command & Conquer*, qui s'adresse à principal aux combats tactiques, *Jagged Alliance 2* remet au goût

Malgré la concurrence de produits comme *Soldiers at War* ou *Commandos*, la série *Jagged Alliance* reste l'un des meilleurs jeux de combat tactique jamais réalisés. Même s'il est dommage que cette nouvelle version nous remette une fois encore dans l'univers d'un micronarriat hypothétique, le système de jeu marche très bien, c'est déjà beaucoup !

du jour les éléments de Stratagem qui firent la succès de la première époque. En effet, la nation est découpée en 200 secteurs qui sont de fait autant de missions. Certaines de ces secteurs ont une importance capitale, car ils représentent les centres de toutes missions de guerre. Pour aller et venir entre des secteurs éloignés, les commandos et ceux de l'adversaire peuvent utiliser des véhicules. Ce qui vous permet également de prendre pour cible les secteurs de type airport, banque, et ainsi d'en punir l'adversaire de contre-attaques.

Avant tout aspect stratégique, du jeu nous l'impact tactique, et également il est extrêmement soigné. Vos missions ne sont plus limitées à la marche, mais peuvent aussi sauter, sauter au point, et mieux encore, vous pouvez utiliser le décor pour vous rendre sur un toit et être plus fort. Le nombre d'armes à votre disposition a considérablement augmenté, et il est possible de tirer en rafale avec certaines. En mieux, plusieurs types de munitions peuvent être utilisés, ce qui donne plus de variété. Les véhicules à été rendus plus puissants, une belle précision dans le tir, tout un intermédiaire et l'ordinateur se souviendra.

Dans l'esprit du joueur plus, nous également que vous pourrez recueillir vingt mercenaires parmi les 700000. Vous pouvez assembler des missions à certains d'entre eux, renforcement, sans d'un secteur, et il faut que les autres l'ont mené des unités de combat jusqu'à vos mercenaires par exemple. Pour ceux qui veulent se sentir encore plus impliqués, il faudra de créer un micronarriat personnalisé. Encore mieux, ce dernier ne redonne même pas de salaire, mais il a été de vous. La nuit et l'ennemi, les combats, nous y arrivera que que vos hommes. Devant tout de même, le jeu de la guerre en long, faute de quoi les performances ne seront pas forcément étonnantes.

Avant qui s'annonce prometteuse.



West Front, le pendant occidental du précédent, *Battle of Britain* pour ceux qui veulent chasser la Luftwaffe du ciel d'Albion, puis *Bombing the Reich* pour faire l'inverse et enfin *The Operational Art of War - 1939-1955* (avec en projet le volume II sur 1956-2000). Tout cela pour la rentrée ! Et pour l'avenir, un jeu opérationnel sur la guerre de Sécession et un sur certaines campagnes de Napoléon sont à l'étu-



de. De quoi faire passer de longue nuit blanches à tous les passionnés ! Enfin, pour terminer, une rumeur amplifiée par l'annulation de dernière minute de son stand par Avalon Hill : la compagnie aurait les plus graves difficultés financières, et serait — information à prendre sous toute réserve — à vendre. Damage car le porte-



feuille de versions informatiques de leur grands succès semblait promettre !

Pour 1999, le E3 se déplace à Los Angeles. Quand on sait que tous les développeurs et éditeurs attendent la généralisation du support DVD, et qu'il s'en est vendu plus de 100 000 aux États-Unis dans les six derniers mois, un tel rapprochement vers la Mecque du cinéma n'a rien de surprenant. À l'année prochaine !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

REGLEZ par CB au **01 43 14 04 49**

Boutiques Bastille : 37 rue de Lappe 75011 PARIS

Ouvert de 10H à 19H sans interruption



Dispo
FRONT DE L'EST
EXTENSION VF



Dispo
SOLDIERS AT
WAR VF



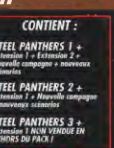
329 Frs
COMMANDOS
VF



379 Frs
ARMY MEN VF



149 Frs 599 Frs
STEEL PANTHERS ARSENAL :
11 JEUX AU TOTAL !!!



STEEL PANTHERS 2 + Extension 1 + Nouvelle campagne + nouveaux scénarios
STEEL PANTHERS 3 + Extension 1 NEW VENTE EN FEMMES DU PACK !



449 Frs 329 Frs
CIVIL WAR 2 VO



129 Frs
STEEL PANTHERS
1 VF



129 Frs
STEEL PANTHERS
2 VF



129 Frs
STAR GENERAL
NF



129 Frs
BATAILLE DU
PACIFIQUE VF



129 Frs
LA BATAILLE DES
ARDENNES NF



129 Frs
AGE OF RIFLES
VF



129 Frs
SILENT HUNTER
VF

OUVERTURE D'UNE NOUVELLE BOUTIQUE
11 RUE DU 4 SEPTEMBRE
Tél : 01 42 92 05 30
M^{re} OPÉRA OUVERT DE 10H À 19H - PARKING À PROXIMITÉ
OUVERTURE LE 15 JUIN

UN ESPACE DE 110 M² DEDIE
AU CHARME, CULTURE,
JEUX MAC ET PC.
PLUS DE 1000 REFERENCES DISPO !

NOUVEAU
Battle
Collection 1
PACK BATTLEGROUND COLLECTION 1/4 JEUX :
Napoleon in Russia, Prelude to Waterloo,
Waterloo et Age of Sail
499 Frs

3615
WARGAMES
Commandez toutes nos
références 24H / 24

DELAIS DE
LIVRAISON 48 H
ENCAISSEMENT
A L'EXPEDITION

CADEAUX !
Pour 1 CD acheté =
CLASH OF STEEL
offert !
Pour plus de
1000 Frs d'achats =
GETTYSBURG offert !

649 Frs
EAST FRONT + EXPANSION PACK
(extension East Front) VO UK
469 Frs

399 Frs
Close Combat
Mac/PC

399 Frs
Close Combat 2
PC (Mac : 449 F)

399 Frs
Les Grandes Batailles
d'Alexandre NF

399 Frs
Les Grandes Batailles
d'Hannibal NF

399 Frs
Les Grandes Batailles
de Cesar NF

DISQUETTES NOVASTAR
- Steel Panthers 2
Yom Kippur
- Steel Panthers 1 Pacific War
- Warzone Issues
etc...
199 Frs

149 Frs
Action Spies
VF PC/MAC

149 Frs
Over the Reich Allied General
PC/MAC

149 Frs
Au cœur du
débrouillage MAC/PC

129 Frs
Waterloo VF

129 Frs
Antichem VF

129 Frs
SHILOH VF

129 Frs
Prelude to
Waterloo NF VO

129 Frs
Sid Meyer's... Age of Rifles
Gettysburg VF EXTENSION

129 Frs
Man of War
VF

BON DE COMMANDE À RETOURNER À CYBERVISION - 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

NOM Prénom

Adresse

Code postal Ville

Je règle par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐ Signature :

N° / / Date :

PRODUIT	PRIX
1 CD acheté = CLASH OF STEEL offert	CADEAU !
GETTYSBURG offert pour + de 1000 Frs d'achats	CADEAU !
FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

PASSABLEMENT noyé dans la vague de jeux en temps réel parus l'année dernière, MAX avait pourtant bien tiré son épingle du jeu grâce à quelques caractéristiques originales. Cette nouvelle version reprend pratiquement les principes de la première mouture, avec de sensibles améliorations.

Par Fabrice AUFORT

MAX première version était un produit bien réalisé, original, utilisant un système au tour par tour très bien pensé et proposant une multitude d'unités au sol, dans les airs et sur mer. Les nombreux amateurs de cette simulation futuriste peuvent se réjouir, car la seconde mouture du pro-



MAX 2

LA NOUVELLE GUERRE DES MONDES

gramme d'Interplay semble, encore une fois, d'excellente facture.

Quinze ans ont passé et les survivants de l'humanité, aujourd'hui membres de la Concorde, une alliance interplanétaire, sont menacés par un nouveau danger, les Sheevat, qui sèment la dévastation dans la galaxie. L'humanité a de nouveau besoin de votre génie tactique...

MAX 2 se présente avant tout comme une version améliorée de son prédécesseur, une sorte de version « de luxe » en fait, agrémentée d'options supplémentaires. Un soin particulier a été apporté aux possibilités de jeu en réseau et, dans ce domaine, le programme a de bonnes chances de remporter un succès considérable.

La qualité de la nouvelle interface est indéniable et repose sur une multitude d'options en matière de configuration. Il est ainsi possible de déterminer en détail les paramètres de jeu et la navigation dans le programme et ses nombreuses options s'effectue à la souris.

TEMPS RÉEL OU DIFFÉRÉ

Tout comme dans MAX, les joueurs peuvent également choisir entre plusieurs modes de résolution, et les affrontements se déroulent soit en temps réel, soit avec des mouvements simultanés soit, enfin, avec des tours alternés. La durée de ces derniers et des délais d'attente varient, au choix,

En stre. Réalisation graphique irréprochable pour MAX 2. La mer est d'un bleu translucide et laisse apparaître les fonds marins.

de quelques secondes à l'infini, ce qui permet d'adapter le logiciel aux conditions spéciales du jeu par modem, nécessairement plus rapide, ou aux habitudes de jeu des joueurs.

L'écran est occupé par un panneau de contrôle et une vue aérienne du terrain, dont l'échelle est variable. À l'aide d'un curseur, le joueur peut passer instantanément d'une vue d'ensemble de la région à celle d'une base ou d'un combat détaillant chaque unité. La qualité des graphismes est remarquable, même en gros plan, et les bruitages adaptés et discrets après quelques réglages. On notera avec plaisir que la version française est immédiatement disponible, ce qui est encore trop rare et rend parfois difficile l'exploitation des éventuels patches (majoritairement en version anglo-saxonne).

Si la principale nouveauté du jeu par rapport à son prédécesseur, réside dans le soin apporté aux options de jeu en réseau, les parties en solitaire ne sont pas pour autant oubliées. Le joueur débutant pourra ainsi s'initier aux mécanismes de la simulation et à l'environnement, puis faire connaissance avec le nouvel adversaire : les Sheevat. Dans ces

Contre. Chaque clan du jeu présente des avantages dans un type de troupes... le moins que le puisse dire, c'est qu'il s'agit de combattants exotiques !





Ci-dessus, Les unités de combat des Sheevat, la nouvelle race alien du jeu, sont plus proches des cloportes que des chars de batailles !

deux domaines, la documentation accompagnant le logiciel recèle de nombreuses informations et conseils, utiles au néophyte.

L'arrivée de cette nouvelle race renouvelle les possibilités tactiques durant les affrontements et il est bon de se familiariser avec ce nouvel ennemi avant d'affronter des adversaires connectés. Pour ce faire, MAX 2 offre 23 missions individuelles et quatre campagnes, enchaînant chacune neuf missions. L'ensemble est extrêmement varié, tant au niveau des conditions de jeu qu'en termes tactiques.

Certaines missions seront principalement martimes alors que d'autres demanderont des frappes chirurgicales. Dans d'autres cas, seul un assaut frontal apportera la victoire. Il y en a pour tous les goûts...



ÉDITEUR DE SCÉNARIO PERFORMANT

Un éditeur de scénario au maniement aisé vient renforcer la durée de vie du programme. Il permet de choisir le lieu du combat, les unités en présence et les ressources initiales ainsi que les installations de départ. Par ailleurs, des conditions de victoires variables, déjà présentes dans l'excellent *Myth* : les seigneurs damnés, permettent de changer les situations stratégiques : prise de drapeaux, destruction totale ou partielle des unités et/ou des installations, le tout agrémenté d'une limite temporelle.

Les nombreuses planètes (désertiques, arctiques, marines, « lunaires » ou plus classiques) garantissent des configurations géographiques variées. En outre, le nouveau système graphique est extrêmement performant et rend parfaitement

les effets de relief et d'éloignement. Cette performance technique a permis d'introduire, dans MAX 2, une nouveauté tactique améliorant le réalisme de la simulation : la ligne de vue. Elle équilibre le rapport des forces entre les stratégies offensives et défensives dans les parties en réseau et redore le blason de l'armée de l'air.

Les différentes unités de la Concorde et des Sheevat reprennent le principe des modèles présents dans le programme original. Que ce soit sur terre, sur mer ou dans les airs, on retrouve les unités d'exploration, de combat à distance ou rapproché, mais aussi les radars et les engins de construction et de réparation. Les équipes de commandos et d'infiltration permettent des approches discrètes et des conversion d'unités ennemies, particulièrement redoutable sur les unités de défense fixes (tour de radar). Enfin, des convois permettent le transport et le ravitaillement des unités en campagne, et ce quel que soit l'élément dans lequel elle évolue.

Il n'existe pas d'unité réellement supérieure et le succès repose sur une bonne combinaison des forces, en fonction des objectifs de la mission et des particularités du terrain.

Les deux adversaires sont organisés en clans (voir encadré) aux champs de spécialisation équivalents. Néanmoins, les unités produites par les Sheevat ont des caractéristiques et des performances spéciales différentes des productions de la Concorde. Des animaux fantastiques sont également présents (l'aimé beaucoup des lapins mutants et autres phoques-kangourous...). En règle générale, les troupes de la Concorde sont développées à partir de robotique et de cybernétique, alors que les unités extraterrestres sont développées à partir de manipulations génétiques.

L'OFFENSIVE À L'HONNEUR

À l'instar de nombreux jeux de conquête, l'expansion militaire nécessaire à la victoire doit s'appuyer sur un développement régulier des capacités de production à la fois énergétique et militai-

Concorde. Comme avec la première version, l'une des grandes qualités de MAX 2 est de proposer un paramétrage complet des informations disponibles sur la carte, à partir des tableaux de contrôle situés à gauche





G-dessus. Pendant le tour de l'adversaire, il est parfois difficile de suivre les actions des unités ennemies. En effet, lors d'une attaque par exemple, le programme permet de se rendre directement sur le lieu du combat en appuyant sur la touche F1. Le problème est que l'action continue de se dérouler, même en tour par tour, et que les appels « F1 » s'enchaînent rapidement sans qu'il soit réellement possible de suivre le déroulement du tour adverse. C'est probablement le seul défaut du jeu.

re. Il faut donc trouver et exploiter des gisements de matières premières, construire des centrales énergétiques et des sites de production. Les installations sont réparties entre différentes catégories : les usines de production (minière, énergétique, industrielle), les éléments de défense (passive ou active), les centres de recherche, les zones de stockage. Le joueur doit en optimiser le placement au sein d'une base, afin de limiter les

pertes d'énergie et faciliter la défense de l'ensemble, car il suffit parfois d'une connexion rompue pour paralyser totalement un réseau de production.

Néanmoins, MAX 2 échappe assez bien à l'écueil défensif des jeux en temps réel. Connus également sous le nom de « syndrome de la super-base », il est très répandu parmi la multitude des logiciels de stratégie et c'est un aspect du jeu particulièrement désagréable pour les joueurs pressés et les amateurs de stratégies offensives. Ici, les capacités des unités leur permettent rapidement venir à bout des meilleures

G-contre en haut et en bas. MAX 2 comprend quatre campagnes et un nombre important de missions simples. Il est de plus possible de paramétrer pratiquement tous les éléments de difficulté d'une mission.

Au fil de la partie, leur protection est assurée par des groupements d'installations défensives réparties sur le périmètre de la base, en commençant par l'axe d'arrivée des troupes adverses. On y trouve au moins un radar, et deux tourelles (canon et DCA). L'ensemble des chemins d'accès aux installations doit être couvert par des tris croisés pour assurer une bonne efficacité. Les mines (marines ou terrestres) sont également un excellent moyen pour verrouiller certains axes et canaliser les troupes adverses dans le champ de tir des défenseurs.

La détection, ou plutôt la portée de détection, est un des éléments stratégiques les plus importants de MAX 2. En matière offensive (exploration) comme défensive (radar), le camp qui détecte le premier son adversaire dispose d'un avantage tactique souvent décisif, qui lui permettra de frapper avant que l'autre camp s'organise. Dans ce domaine, outre les indispensables stations radar, deux options s'offrent au joueur :

- les scouts, pour lesquels plaide la rapidité de construction. Ils sont également rapides, amphibies et dotés de capacités offensives.
- les Awacs, dont le coût est double, certes, mais la portée de leur détection et leur vitesse en font des unités d'exploration idéales. En outre, leur ligne de vue n'est pas bloquée par le relief, car ils se déplacent en altitude.



G-dessus. Des cartes supplémentaires pour l'éditeur de scénarios sont disponibles sur le site d'Interplay.

défenses, quelle que soit la configuration du terrain. Certes, une défense étudiée et des troupes disponibles sont à même de défendre une zone donnée, mais on est bien loin de la destruction systématique des adversaires, « comme à l'abattoir ».

AMÉLIORER LES UNITÉS

Pour obtenir cette indispensable puissance offensive, le joueur doit toujours chercher à améliorer les performances de ses unités combattantes et, pour ce faire, il dispose de plusieurs possibilités. Tout d'abord, il peut s'appuyer sur les clans et leurs compétences respectives. Chacun d'eux possède un point fort, sans défaut particulier à sa cuirasse. Une bonne exploitation de cet avantage peut être décisive si l'ennemi dispose de forces aux capacités normales. Il est ainsi possible de s'assurer, en début de partie, la suprématie dans un domaine et de contrôler, ensuite, les mers, les airs ou simplement une partie du terrain.

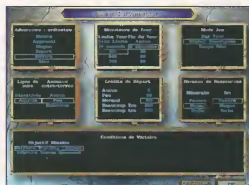
Le joueur peut également se mettre en quête de découvertes scientifiques et techniques sus-

QUELQUES CONSEILS EN DÉBUT DE PARTIE

Ce n'est pas une surprise, la réussite à MAX 2 passe par la prise de contrôle des zones minières stratégiques et une bonne gestion des ressources matérielles et énergétiques. Le début de partie, en jeu connecté ou solitaire, est avant tout marqué par d'énormes efforts de construction : il est donc judicieux, quand c'est possible d'ajouter un ingénieur et un constructeur dans les forces de départ.

Les ingénieurs peuvent immédiatement construire plusieurs entrepôts alors que les unités combattantes explorent les alentours (quelques cases, pas plus). Ainsi, les éventuelles ressources sont mises à jour et la défense est plus simple à organiser. Les installations minières doivent être mises en chantier le plus vite possible, chaque fois que des ressources nouvelles sont découvertes durant la partie.

De la même manière, il est préférable de disposer d'une centrale énergétique excédentaire en permanence pour éviter les mauvaises surprises lors d'une offensive ennemie. La première installation productive est une usine de construction lourde destinée à produire de quoi remplacer les constructeurs perdus (détruits ou « retournés »), puis les autres unités productives.



LES AVANTAGES TECHNIQUES DE CHAQUE CLAN

1. Chosen / Aven : aviation

Chasseur	porté +1
Bombardier	attaque au sol +4
Transport aérien	vitesse +2
Awacs	détection +2

2. Crimson Path / Fen : marine

Escorte	vitesse +2 / détection +1
Corvette	vitesse +2 / blindage +1
Canonnière	blindage +2 / résistance +4 / portée +1
Sous-marin	attaque +4 / vitesse +1
Transport	portée +2
Lance-missiles	portée +1
Navire cargo	vitesse +2

3. Von Griffin / Cloak : reconnaissance

Radar	détection +3
Scout	détection +1 / vitesse +2
Infiltrateur	détection +1 / vitesse +1
AWAC	détection +2 / vitesse +2

4. Ayer's Hand / Phemex : missiles

Lance missile fixe	portée +1
Lance fusée fixe	portée +1
Lance-missiles mobile	portée +1
Lance missile marin	portée +1

5. Musashi / Kamren : blindés

Tourelle à canon	attaque +4 / blindage +2 / résistance +4
Tank	attaque +4 / blindage +2 / vitesse +1
Canonnière	attaque +4 / blindage +2 / résistance +8 / portée +1

6. Sacred Eight / Elan : véhicules rapides

Scout	attaque +2 / vitesse +2
Canon d'assaut	attaque +4 / vitesse +1
DCA mobile	portée +1 / vitesse +2
Escorte	portée +1 / vitesse +2
Corvette	attaque +2 / vitesse +2
bombardier	attaque au sol +2 / vitesse +2

7. Seven Knights / Aspen : défense

Radar	détection +2
Tourelle à canon	attaque +4 / blindage +2 / résistance +4
DCA	portée +1 / attaque +2
Artillerie	portée +1 / attaque +2
Lance-missiles fixe	portée +1 / attaque +2
Mine (ter./mar.)	attaque +8

8. Axis Inc. / Beaker : construction

Quand le budget de départ le permet, ces clans disposent de constructeurs et d'ingénieurs supplémentaires. Par ailleurs, leur temps de construction est réduit à huit jours.



Gedrus. Monde de glace, montagnes volcaniques, vastes océans... les cartes de MAX couvrent toutes les configurations de terrain et permettent d'employer tous les types d'engins.

ceptibles de renforcer l'efficacité de ses troupes les plus utiles dans une mission donnée (marine, aviation, exploration ou force de frappe). Deux possibilités s'offrent à lui pour obtenir des résultats. Il peut construire des laboratoires et lancer des recherches ou se fournir sur le marché en échange de l'or qu'il aura préalablement amassé (en creusant ou au combat).

Ces deux options orientent le jeu dans deux directions stratégiques fort différentes. La première est une œuvre de longue haleine, qui ne souffre pas d'interruption et implique la mise en place de défenses très solides, ainsi que de solutions de secours. La seconde coûte très cher (après quelques améliorations de base) et le joueur doit se lancer dans une course parfois risquée, afin de localiser les précieux gisements. Il lui faut ensuite organiser le raffinage, le transport et le stockage de ces ressources, mais aussi penser à leur protection.

Enfin, et c'est une nouveauté, les unités peuvent, individuellement, bénéficier d'améliorations sensibles à mesure qu'elles gagnent en

expérience. À l'instar du célèbre Panzer General, cette possibilité permet d'obtenir des unités d'élite d'une redoutable efficacité. Elle encourage également les adeptes d'une meilleure économie des troupes lors des affrontements et récompense la mise en place d'unités de réparation et de ravitaillement, sur le plan offensif autant que défensif. Dans le déroulement des combats, elle impose un roulement des troupes situées au premier rang en cours d'affrontement, une tactique qui nécessite une période de rodage et quelques essais infructueux avant de réussir.

En résumé, si vous êtes amateur de nouveauté et d'originalité, il n'est pas certain que MAX 2 soit en mesure de combler tous vos désirs. En revanche, si vous cherchez une simulation futuriste complète et particulièrement bien réalisée, il est possible que les coups de soleil vous fassent moins souffrir cette année ! En effet, même si l'ordinateur souffre toujours d'une certaine léthargie, il se défend souvent de manière honorable. Par ailleurs, la durée de vie de MAX 2 est garantie par un éditeur de scénario et des options multi-joueurs devenues indispensables pour tous ceux qui bénéficient d'un accès internet.

Le programme permet de choisir aisément l'ensemble des paramètres de jeu : la carte, les clans et les troupes, ainsi que les conditions de victoire. Tout est là, tout ce que l'on pouvait attendre d'un jeu de stratégie futuriste. Pour que la réussite soit totale, il aura juste manqué une surprise... □

MAX 2

Qualités : bonne réalisation, richesse des options de jeu, éditeur de scénarios performant, équilibre attaque/défense

Défauts : manque d'originalité, un peu long parfois...





LE CD-ROM DE CYBER

MALGRÉ une pénurie du côté des démos (voir notre éditorial), ce CD numéro 8 présente le plein de scénarios et d'extensions. **CyberStratégie vaincra !**

LES DÉMOS

Warlords III : Darklord Rising : la saga Warlords n'en finit plus, avec cette nouvelle version complète qui présente de multiples extensions par

Le CD-ROM de Cyberstratégie



AGE OF RIFLES

FONTENOY 1745

Ce scénario très original pour **Age of Rifles** simule la bataille de Fontenoy, livrée contre les Anglais le 11 mai 1745, une bataille qui déborda donc très largement de la période normalement couverte par le jeu !

Ce scénario se joue à l'échelle 200m/20mm. Chaque unité représente un bataillon d'infanterie, ou quatre à cinq escadrons de cavalerie, soit 500-600 fantassins ou 450-550 cavaliers. La partie complète dure 27 tours, de 5 h 30 du matin à 14 h 30 de l'après-midi.

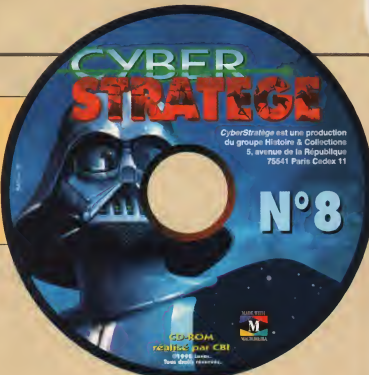
Age of Rifles n'étant pas conçu pour représenter les armées de cette époque, il n'a pas été facile de donner l'aspect exact des soldats de cette bataille. Par exemple, la coiffure réglementaire pour la plupart des hommes, le tricorne, n'est pas disponible dans l'éditeur d'unités... Même chose en ce qui concerne les détails des uniformes. Quoi qu'il en soit, l'air fait de mon mieux avec ce qu'il y avait, et cela n'enlève finalement pas grand chose au plaisir de jouer.

Note : le texte historique de ce scénario ne comportait pas le nom de son auteur, qui devait peut-être se trouver sur l'enveloppe, laquelle a été égarée par nos services... Nous prions donc ce lecteur de se faire connaître au plus vite.

● Historique

Déclenchée en 1740, la guerre de succession d'Autriche oppose les Français, alliés aux Prussiens, Saxons, Bavirois

Fiche technique pour le CD-Rom :
taille de l'application écran 640 x 480, millier de couleur, CD double vitesse. Configuration minimale 486/66,
8 Mo de Ram, carte son compatible Windows.
Fonctionne sous Windows 95 ou Windows 3.1 (fichier hc4-31.exe pour ce dernier).
Réalisation du CD-Rom par CBI.



SCÉNARIOS ET EXTENSIONS

Les grands classiques du jeu d'histoire ont toujours la cote : dans ce numéro, vous trouverez donc une nouvelle série de scénarios pour **Steel**

et Espagnols, aux Anglais, alliés aux Hollandais, Autrichiens et Hanoviens. Après des opérations en Bohême puis aux Pays-Bas, les Français, très expérimentés dans ce genre d'opérations, assiègent en avril 1745 la ville de Tournai. Le duc de Cumberland, commandant l'armée coalisée, se met alors en route de Bruxelles pour reprendre la ville, mais le maréchal de Saxe, à la tête du gros de l'armée française, s'avance à sa rencontre.

De Saxe choisit l'endroit de la bataille, Fontenoy. Dans la nuit du 10 au 11 mai, les soldats français travaillent durement pour construire plusieurs redoutes. Au petit matin du 11, ils se rangent en ordre de bataille et attendent l'ennemi, qui s'est mis en place vers 2 heures du matin.

Les Anglais tentent tout d'abord de s'emparer du bois de Barry, mais ils se heurtent aux arquebuses de Grassin et ne parviennent pas à progresser dans les abatis. Fontenoy subit également un assaut en règle, mais qui est repoussé. Cumberland ordonne en conséquence une attaque massive de l'infanterie anglaise entre Fontenoy et le bois. Formé sur trois lignes, Hanoviens et Britanniques repoussent les brigades des Cardes et d'Aubeterre et manquent de percer. Mais soumise au feu de l'artillerie française et à des charges de cavalerie incessantes, la colonne coalisée hésite et arrête son avance. Finalement, le duc de Cumberland ordonne le retrait. La victoire, chèrement acquise, est française.

La guerre de Succession d'Autriche durera toutefois encore deux ans, sans vainqueur et toutes les nations européennes en sortant affaiblies.

● Ordre de bataille

Les Français disposent de 92 unités, les Anglais et leurs alliés de 76. Les troupes du maréchal de Saxe sont des soldats expérimentés, avec dans leurs rangs les régiments irlandais et suisses qui servent depuis longtemps les rois de France. Le soldat anglais a aussi de grandes qualités : discipline, résistant, bon tireur, il a toujours été un rude adversaire pour les Français. En revanche, les Hollandais, Hanoviens et Autrichiens, qui combattent avec les Anglais, forment une troupe de qualité moyenne.

Le combat se déroule sous les yeux du roi Louis XV. Apprêtant le champ de bataille avec le Dauphin, le roi aura ces mots : « Mon fils, voyez ce que coûte une victoire. Le sang de notre ennemi est aussi le sang des hommes. La vraie gloire est de l'épargner. »

● Conseils de jeu

Français : vos troupes sont déployées sur un large front, de manière à pouvoir faire face à toute attaque. Attendez l'ennemi, et ouvrez le feu avec votre artillerie de manière à retarder au maximum le moment du corps à corps. Gardez votre cavalerie en réserve pour tailler en pièces les unités ennemies qui pourraient percer vos lignes. Avec un peu de chance, vous devriez l'emporter.

Anglais : la partie est plus difficile. Le manque d'artillerie, ou du moins le faible nombre de canons ne va pas vous aider. Le mieux est de lancer un assaut frontal et de venir au contact le plus rapidement possible, de manière à avoir une chance de détruire ou de mettre en déroute les artilleurs

Envoyez un scénario et gagnez un an d'abonnement à CyberStrategie !

Faites-nous parvenir des scénarios pour votre jeu préféré. A chaque numéro, CyberStrategie offre un abonnement d'un an pour le meilleur scénario envoyé par un lecteur. Par ailleurs, tous les lecteurs dont les scénarios sont publiés recevront le numéro correspondant chez eux.

Les scénarios envoyés doivent comporter un texte d'accompagnement dactylographié avec historique, ordre de bataille, carte (si possible dessinée à la main), conseils de jeu et notes de conception éventuelles.

CyberStrategie : 5, av. de la République, 75011 Paris.
Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11. E-mail : cybrstrat@histecoll.com

Panthers II et quelques surprenants scénarios pour Age of Rifles.

Le détail des scénarios vous est donné en encadré et dans les pages qui suivent.

Un scénario pour *Civilization II* est également inclus, il nécessite l'extension *Frontier Worlds*.

Pour *Steel II* toujours, vous trouverez également un ordre de bataille complet (mob02) sur l'armée polonaise.

Patch pour Total Annihilation : alors que l'extension pour le jeu en temps réel de Cavedog vient de sortir, voici le tout dernier patch pour ce jeu.

Patch Third Reich : à la demande générale, voici un patch pour Third Reich, ainsi qu'un éditeur de scénario réalisé par un lecteur, Th. Dejaz.

Extensions et cartes pour Civilization II : Laurent-Xavier Lamory, notre spécialiste e-Civilization, nous a sélectionné quelques cartes et diverses extensions pour le jeu de Sid Meier, en attendant son scénario pour *Warhammer*, à paraître dans le prochain Cyber. Au boulot, Xavier !

Nos patchs s'installent automatiquement sur un fichier *pcyber08*. Certains nécessitent le programme Winzip pour être décompressés, ce programme est disponible sur le CD-Rom de ce numéro. □

français. Ensuite, prenez les objectifs désignés et tenez aussi longtemps que vous pourrez.

La bataille de Fontenoy a fait l'objet d'un jeu en cartouche dans le numéro 6 de *VaeVictis*, la revue du jeu d'histoire, et qui comprend un ordre de bataille complet et un historique détaillé de la bataille. Ce jeu a servi de base à ce scénario, qui est en quelque sorte l'adaptation informatique...

Sources

- *VaeVictis* n° 6, pour la carte et les ordres de bataille.
- planches uniformologiques « Le plumet » de Rigo, pour les uniformes et l'organisation des régiments français.

- L'uniforme et les armes des soldats de la guerre en dentelle, de L. & F. Funcken, pour les uniformes des soldats anglais et alliés.



L'ARMÉE POLONAISE

Voici un ordre de bataille largement modifié et plus précis sur l'armée polonaise pour *Steel Panthers II*. Ces modifications ont été faites à partir du mob d'Andrew Gailley.

J'ai décidé de modifier l'ordre de bataille polonais dès qu'il eu la première démo jouable de Steel. En effet, il est plus qu'agaçant pour un Polonais de voir l'armée polonaise aussi mal représentée... L'armateur portait un intérêt à l'histoire de ce pays et aux jeux d'histoire qui le concernent bien sûr. Par ailleurs, ayant un cousin dans l'artillerie polonaise (sur canon de 122 mm autotracteur), étant moi-même militaire et possédant une belle documentation sur les armes modernes, il m'a été relativement facile de corriger les coquilles et erreurs qui « minaient » l'OB de base. Il a été moins évident de créer certains véhicules non représentés à l'origine mais je pense que le résultat n'est pas trop mal.

● Les unités supprimées

La série des T-62 : j'ai tout simplement enlevé tout les types de T-62 présents vu que la Pologne n'a jamais eu un seul de ces chars, elle est passée des T-55 aux T-72 dont elle a acquis la licence.

Les BT-80 et BT-80R : même motif, même punition que les T-62, la Pologne utilise des OT-62 et OT-64 fabriqués chez les tchecoslovaques. Les BT-70 et 80 sont donc supprimés de l'OB définitivement. La Pologne a eu sporadiquement des BT-60 mais en nombre négligeable et à une date difficile à déterminer.

SA-4 Ganef : ces véhicules AA n'ont jamais équipés les forces polonaises.

Appui naval : les navires de la marine de guerre polonaise ne sont pas équipés pour fournir un appui côtier. Tous les canons d'appui naval ont donc été éliminés.

TO-54 et OT-55 : ces chars lance-flammes n'ont jamais été en service en Pologne. Ils ont donc été exclus.

● Unités modifiées

PT-91 Twardy : ce char développé par la Pologne à partir du T-72 lui est largement supérieur, que ce soit du point de vue de son blindage que de ses capteurs, très modernes. L'OB originale est corrigée mais le blindage est amélioré par rapport à un T-72M1 de base. Par contre le système de stabilisation est encore suranné et en voie de modernisation, j'ai donc créé deux PT-91, un disponible jusqu'en 98, l'autre jusqu'en 99, avec une valeur de stabilisation de respectivement deux et quatre.

T-55 AM-2 : les T-55 polonais et tchèques ne sont pas capables de tirer des missiles par leur canon contrairement aux T-55 russes. L'AT-10 est donc supprimé.

BWP-1 et BWP-2 : pas de changements pour ces véhicules à part le nom : BWP-1 et BWP-2 pour « *Bojowy Wóz Pływający* ». J'ai aussi changé la date de disponibilité du BWP-1 qui est toujours utilisé en grand nombre par la Pologne (1300 BWP-1) et est donc disponible jusqu'en 1999 pour le jeu (et non 1988).

OT-62 : changement d'appellation pour ce véhicule de transport, qui devient le TOPAS-ZAP. De plus, rajout d'une 14,5 PKT sur la même tourelle que celle de l'OT-64.

OT-64 : ce VBTT reprends son nom polonais : SKOT-ZAP. Date d'entrée en service en Pologne : 1966.

BT-152 : modification de la

date de fin d'utilisation, de 1999, on passe en 1975, le SKOT-ZAP ayant pris le relais.

BRDM-2 Sagger : date de fin de service prolongée au maximum (1999). J'ai des doutes sur la présence des BRDM-2 Spigot dans les forces polonaises, mais je ne l'ai pas retiré. La date d'entrée en service est sûrement fautive en tout cas.

MT-LB : rajout d'un 14,5 PKT sur la version polonaise.

Canon AC de 85 mm : date de fin changée à 1999.

Paras et ingénieurs (récents) : ils utilisent une version d'assaut de l'AK-74 polonaise appelée AKMS, et n'utilisent donc pas l'AKSU-75. Par ailleurs, les paras se voient rajoutés une FC de 3 pour refléter leur entraînement.

● Unités rajoutées

Huzar : cet hélicoptère d'attaque particulièrement moderne n'a pas grand chose à envier aux hélicoptères occidentaux : pontage laser, directeur de tir du canon Gat 20 mm à partir du casque, missiles AK, etc. Seul défaut un blindage inexistant (en projet dans les bureaux PZL).

MT-LB 23M-Krak : version du MT-LB de base avec un canon de 23 mm en tourelle.

Canon P-101 : canon antiaérien avec deux canons de 14,5 montés sur la caisse arrière.

Infanterie : l'OB comprend maintenant des commandos polonais et des garde-frontières. Les commandos ont une FC de 5.

● Autres modifications

Divers : changements de noms de formation (BMP en BWP etc.) ; l'AK-74 prends son nom polonais d'AKM ; les lance-grenades 40 mm d'origine est remplacé par le 40 mm P-101 de production polonaise.

Organisation : pour l'instant, aucune modification dans l'organisation des troupes pour cause de manque de données précises, surtout pour les années 1950 à 1975-1980.

Si un lecteur dispose d'informations sur l'armée polonaise et souhaite m'aider à compléter cet OB, il peut me contacter à l'adresse suivante : choco@wanadoo.fr

Ludwik SIERADZKI

G-dessus : Un PT-91 Twardy nous présente son impressionnante carapace de briquettes de blindage réactif. Mais rien ne résiste au tir d'un Leclerc...



■ AISANT suite à notre première série de scénarios sur les combats en Croatie (Cyber n° 6), voici cinq scénarios pour Steel II, représentants des opérations en Bosnie.

Par Sébastien GNJIDIC

L'avenir de la Bosnie va se jouer au printemps 1992 au cours d'élections. Les Croates (20 % de la population) et les Musulmans (44 %) se préparent à voter pour l'indépendance alors que les Serbes (34 %) déclarent ouvertement vouloir rester au sein de la Yougoslavie. Les deux concepts de base de la vie d'une nation et d'un pays s'opposent à nouveau : le droit des peuples à disposer d'eux-mêmes et l'intangibilité des frontières...

En réalité l'affaire est plus complexe, sans doute l'une des plus imbriquées de la planète. Les Serbes orthodoxes veulent rester au sein de la fédération aux côtés de la Serbie mais ils ne représentent qu'un tiers de la population et ne sont pas regroupés en un seul bloc. Les musulmans veulent une Bos-

C'est donc en août 1995 que les Croates conquièrent la Krajina et détruisent à jamais les chances d'une Grande Serbie. Les musulmans obtiennent pour leur part quelques territoires grâce aux accords de Dayton alors que les Serbes sont réduits à une paix misérable...

Note : les valeurs de paramétrage sont à changer manuellement avant chaque scénario dans le menu option.

1. La bataille du corridor (juin 1992)

La majorité de la population serbe vit dans la région de Krajina, dont la ville principale est Banja Luka. Le problème est que cette région est coupée par près de 50 km de zones croates et musulmanes. C'est pourquoi une vaste offensive est menée par le 1^{er} corps de Krajina d'un côté et par les milices de Serbie de l'autre. L'objectif sera d'ouvrir un corridor afin de relier cette région à la Serbie et d'en assurer le ravitaillement. Participeront également à la bataille des éléments d'élite des Serbes de Croatie, le tout soutenu et dirigé par l'armée yougoslave.

	Serbes	Croato-musulmans
Searching	90	70
Hitting	90	70
Rout	100	80
Quality	90	75
Tank	100	100
Infantry	100	80

Serbes de Krajina : compagnie blindée du 1^{er} corps de Krajina, appui de mortiers et d'obusiers, une section de T-55.

très nombreux, ils tenteront de repousser les Serbes, en utilisant leur très nombreuse infanterie sur des terrains quasiment impraticables par les blindés.

	Serbes	Musulmans
Searching	90	90
Hitting	90	80
Rout	80	90
Quality	80	80
Tank	100	100
Infantry	100	100

Serbes : fortifications, une section de mitrailleuses, appui de mortiers et trois sections d'infanterie.

Musulmans : él. d'une brigade d'infanterie de montagne. Le camp musulman (Red) est attaquant.

4. Défaite à Bihać (été 1995)

La poche de Bihać est comme un couteau planté dans le dos des Serbes, qui ne peuvent s'aligner correctement leur Etat. Malgré de nombreuses tentatives, toutes infructueuses, les musulmans de la poche résistent aux assauts. Toutefois, durant l'été 1995, les Serbes lancent ce qui sera la bataille finale. Après avoir volontairement laissé les musulmans sortir de leurs tranchées au cours d'une attaque contre Kula Vakuf, les meilleurs troupes serbes (chars M-84 de Krajina, troupes d'élite de Bosnie, milices de Serbie et parachutistes de la brigade de Nis) partent à l'assaut contre les collines du sud de la ville, dernier rempart de la défense.

GUERRE EN BOSNIE

nie indépendante afin d'être les maîtres à bord mais ils sont éparpillés dans toute la république. Les Croates catholiques souhaitent l'indépendance des régions où ils sont majoritaires, ce qui passe d'abord par l'indépendance de la république. Chacun a donc son propre plan. Les résultats des élections ne seront donc une surprise pour personne, comme la guerre qui s'en suit.

Au début 1992, les Serbes ont l'initiative sur tous les fronts. Organisés et armés par la Yougoslavie, ils vont tenter d'achever leurs buts de guerre au plus vite. Leurs objectifs sont de conquérir tout l'est de la Bosnie en contact avec la Serbie, de bloquer Sarajevo, d'ouvrir un corridor jusqu'à la Krajina et de réunir toutes ces terres à la Serbie. Les opérations se déroulent extrêmement bien mais des défaites locales auront finalement des conséquences très importantes par la suite. Les Musulmans sont balayés sur tous les fronts et n'opposent de la résistance qu'en quelques points. Les Croates quant à eux sont incapables d'empêcher l'ouverture du corridor et la chute de Kupres mais ils écrasent les Serbes en Herzégovine grâce à des éléments de l'armée croate au cours de l'été 1992. Dans l'ensemble, l'année se termine à l'avantage des Serbes.

Au cours de l'année 1993, les Croates et les musulmans s'affrontent (mai 1993-février 1994). Les premiers ayant obtenu ce qu'ils voulaient créer leur propre république et tentent d'y incorporer toutes les zones où ils sont majoritaires. Comme dans le reste de la république, les zones de population sont imbriquées entre elles ce qui pousse tous les belligérants à pratiquer le nettoyage ethnique. Celui-ci sera principalement l'œuvre des Serbes, au fur de leur conquête, mais cette pratique sera ensuite utilisée par les autres en fonction de leurs victoires.

Avec la fin de la guerre croato-musulmane (sous la pression américaine), les musulmans tentent de reconquérir quelques parcelles de territoire, notamment autour de Zenica et de Travnik. Ce n'est qu'à l'été 1995 que les fronts s'ouvrent brusquement. Les Serbes tentent en effet d'en terminer définitivement avec la poche de Bihać mais les événements de cette période sont très confus. En effet, les Serbes ont placé leurs meilleures troupes contre la poche, aidés des Serbes de Krajina et de troupes d'élite yougoslaves. Pourtant, des accords secrets sont passés entre Milosevic (serbe) et Tudjman (croate). Le front serbe semble s'écrouler en quelques jours sous les bombardements américains et l'avancée de l'armée régulière croate alors que l'ordre de reculer vient en réalité de Belgrade.



Contre. Un groupe de soldats croates remarquablement égaux progressent vers le front.
Photo Eric Micheletti © Raids

Coalisés croato-musulmans : sept sections d'infanterie, appui de mortiers.

Le camp serbe (URSS) est attaquant.

2. Contre-attaque à Sarajevo (automne 1994)

Les Serbes, majoritaires sur les hauteurs de la ville, ont décidé de la couper du reste de la république. Cet excellent moyen de pression va en réalité se retourner contre eux puisqu'il sera à la base de la propagande musulmane. Malgré un désavantage très important, les musulmans tenteront à plusieurs reprises de descendre la ville. Se soldant toujours par un échec, les attaques seront suivies de bombardements contre les civils... erreur de « communication » monumentale de la part des Serbes que les musulmans utilisèrent parfaitement.

Modificateurs de qualité idem que scénario 1

Serbes : éléments du corps de Romanija (six sections d'infanterie, une section de T-55, une section de mitrailleuses, appui de mortiers).

Musulmans : éléments du corps de Sarajevo (neuf sections d'infanterie).

Le camp Musulman (URSS) est attaquant.

3. Bataille dans les cimes (hiver 1994)

Les musulmans sont contraints de reculer sur de nombreux fronts au cours des deux premières années de la guerre. Ils réalisent toutefois des contre-offensives sur le plan local. C'est ainsi qu'à Travnik, comme en quelques autres endroits

	Serbes	Musulmans
Searching	90	90
Hitting	90	90
Rout	90	100
Quality	100	90
Tank	100	100
Infantry	100	80

Serbes : deux sections de mitrailleuses, une section de T-72, deux sections de T-55, appui de mortiers et d'obusiers, trois sections de paras, cinq sections d'infanterie.

Musulmans : éléments du 5^e corps musulman (fortifications, appui de mortiers, deux sections de mitrailleuses, deux sections AC, une section de génie, douze sections d'infanterie).

Le camp Serbe (Red) est attaquant.

5. Dans l'enfer de Mostar (automne 1993)

Mostar est la grande ville du sud de la République. Coupée en deux par la rivière Neretva, c'est une frontière rêvée pour les Croates. Le problème est que les musulmans vivent également pour une partie d'entre eux sur la rive ouest. Ils ne sont pas décidés à la quitter et vont la défendre coûte que coûte face aux assauts répétés des Croates. Ces derniers utilisent de toutes leurs forces pour diviser définitivement la ville et n'hésiteront pas à détruire le pont ottoman surplombant la rivière.

	Croates	Musulmans
Searching	80	75
Hitting	85	80
Rout	85	90
Quality	85	80
Tank	100	100
Infantry	100	100

Croates : une section de mitrailleuses, huit sections d'infanterie et appui de mortiers.

Musulmans : une section de mitrailleuses, cinq sections d'infanterie et appui de mortiers.

Le camp Croate (Red) est attaquant.



LA GUERRE D'INDÉPENDANCE DU TEXAS

Voici une passionnante campagne pour Age of Rifles, sur la révolte du Texas de 1836. Revivez les exploits de James Bowie, de Davy Crockett et des « Volunteers » ! Scénarios réalisés par Jean-Luc Demary (Saint-Herblain)

Au mois d'avril 1828, le Texas, une province mexicaine, est officiellement ouvert aux Américains qui désirent s'y établir. Dans les douze ans qui suivent, 28 000 Américains profitent de l'opportunité. Ces nouveaux venus cherchent à imposer le système politique des jeunes États-Unis et heurtent les Mexicains par leurs critiques. Entrepreneurs, Antonio Lopez de Santa Anna a pu asséoir son pouvoir absolu sur le Mexique. De peur que le Texas devienne trop américanisé, les garnisons mexicaines sont renforcées et l'arrêt de l'immigration en provenance des États-Unis est décidé. Le Texan Sam Houston suggère alors au président Jackson que les États-Unis feraient bien de considérer l'acquisition du Texas, étant donné que, selon lui, 90 % de sa population n'est pas satisfaite du gouvernement mexicain, gouvernement qui resterait despotique dans le futur prévisible. Dès lors, l'affrontement s'annonce inévitable...

Cette campagne nous fait revivre les fureurs engagements de San Antonio, d'El Alamo, de La Bahia et de San Jacinto avec les ordres de bataille historiques.

Conseils de jeu

Mexicain : vous avez généralement le nombre pour vous. Profitez-en ! Groupez vos forces, encerlez, déboulez, déclenchez une attaque générale. Vos pertes seront sans doute horribles. Qu'à cela ne tienne ! Jetez tout dans la bataille et faites sonner le « Queguero » ; ces satanés Texans finiront bien par céder !

Texan : vous disposez d'unités armées jusqu'au dents, d'excellente tenue, d'un moral à toute épreuve et conduites par des chefs de légende. Répondez à l'attaque, à couvert de préférence, concentrez vos feux et, si vous êtes croyants, priez ! « Texas & Country ».

Pour en savoir plus :

- Osprey Men at Arms 173 : The Alamo and the war of Texas independence 1835-36 ;
- Osprey Men at Arms 281 : US Dragoons 1833-55 ;
- magazine Command n° 30 sept-oct 94 : The Alamo par Robert F. Burke.

1. Sinistre sonnerie de trompette annonçant qu'aucun quartier ne sera accordé (le terme vient probablement du verbe égorger en espagnol...).



LA SECONDE GUERRE MONDIALE

CIVILIZATION 2

Les ressources de Civilization II sont décidément inépuisables. Voici un scénario sur la Seconde Guerre mondiale, de septembre 1939 à mai 1945, par période d'un mois. La carte à la terre ! Le but de chaque puissance... devenir une superpuissance à la fin du scénario en accumulant un certain nombre de points d'objets.

Scénario réalisé par « Eyn ». Nécessite l'extension Fantastic Worlds.

Ce scénario comporte de nouvelles unités, de nouveaux sons, de nouvelles technologies, de nouvelles merveilles et de nouveaux graphismes de terrains.

Les Américains : leurs points forts sont leur force économique et scientifique (ils seront sans doute les plus riches et les premiers à fabriquer la bombe A), mais ils sont éloignés du conflit et donc obligés de créer une importante flotte de guerre.

Les Alliés (capitale : Londres) : très nombreux et très étendus, leurs scientifiques progresseront vite s'ils parviennent à créer de nombreuses routes commerciales. Leur point faible est qu'ils sont relativement dispersés.

L'Axe : ils sont les plus forts au début mais si la guerre dure trop... pourront-ils suivre ?

Le Japon : doté d'une importante force navale, les objectifs du Japon sont proches et faciles à conquérir. En revanche, pour devenir une superpuissance, il lui faut conquérir beaucoup de territoires et donc avoir de nombreux ennemis...

L'URSS : si elle parvient à retarder son entrée en guerre, elle bénéficiera d'une puissante industrie et d'une vaste armée. Mais elle est faible au début de la guerre.

La Chine : elle a peu de chance de gagner et dispose au mieux de nombreuses unités d'infanterie.

SCÉNARIOS STEEL PANTHERS II

DIEN BIEN PHU (13 mars 1954)

Enfin un scénario valable sur Dien Bien Phu ! La carte et les noms des unités ont été en grande partie respectés mais quelques modifications ont dû être apportées pour rester dans les limites du jeu et proposer un scénario équilibré (qui est toutefois légèrement à l'avantage de Français).

Scénario réalisé par Samuel Maronnier. Ce scénario est destiné à être joué côté français.

Conseil : tentez le moins de sorties possibles et utilisez avec soin l'artillerie, c'est un atout majeur. Surtout ne vous laissez pas tromper par une éventuelle accalmie vers le douzième tour : les Vietnams sont toujours là.

LE POINT DE VERBANJA

Ce scénario de taille relativement réduite, représente un engagement qui a marqué l'actualité en mai 1995. Pour être joué, il nécessite de disposer de l'ordre de bataille français modifié proposé dans CyberStratégie n° 3 (campagne Tchad 2002). Sinon, certaines unités apparaissent sous forme de bunkers... mais, qui bougent !

Scénario réalisé par Yvan Descolles (Lyon).

Pendant le printemps 1995, les Serbes de Bosnie multiplient les provocations contre la force de protection des Nations unies. Pendant la nuit du 26 au 27 mai, un groupe de soldats serbes s'emparent par surprise de postes du BAT-4 et refusent de libérer les soldats capturés. Pour l'état-major français, c'en est trop ! Réagissant avec célérité au-delà de leur mandat, les Français décident d'une action de guerre. Le capitaine Leconte (1^{er} cie du 3^e RIMA) et ses « forlans » (surnom de la compagnie) reçoivent l'ordre de reprendre le poste situé aux abords du pont de Verbanja.

L'attaque sera appuyée par un peloton d'ERC Saiga du 3^e escadron du RICM, ainsi que par un groupe de VAB 20 mm.

Bien que la progression se déroule sans gros problème jusqu'au pont (des éléments bosniaques prenant les Français pour des Serbes ouvrirent le feu pendant quelques instants...),

les Français se sont chaudement « recevoir par les Serbes qui les affrontent depuis un immeuble en ruine baptisé « Prismic ». Ce dernier se situe juste derrière les bunkers et offre un grand champ de vision que les Serbes s'efforcent de mettre à profit afin d'assurer leur position. Malgré les tirades adverses, la force d'assaut progresse, couverte par les ERC qui transforment « Prismic » en guérite grâce à des tirs soutenus de 7,62 mm sur les façades ! Pourtant, rien ne semble décourager les défenseurs et les tirs de Dragunov et d'AK 47 continuent.

Sur le site même, la mêlée fait rage et les « forlans » doivent se frayer un chemin à travers les barbelés puis dans les bunkers, où les Serbes sont stupéfaits de les voir déboucher. Les hommes du capitaine Leconte progressent à coup de grenades et de rafales de FAMAS à bout portant ! Finalement, les Serbes, pratiquement repoussés hors du poste, acceptent un cessez-le-feu et évacuent la place avec quatre morts et deux blessés. Les otages français sont libérés, mais un forlan a été tué et un autre sérieusement blessé.

Ce coup de force français aura un retentissement sur toute la situation en Bosnie et mettra un terme définitif aux provocations serbes. L'honneur de la France, et des « forlans », est sauve !

Forces serbes : fortification, tireurs d'élite serbes, deux sections d'infanterie.

Élément du 3^e régiment d'infanterie de marine :

- QG de la 1^{re} compagnie
- une section d'infanterie (quatre groupes de combat) ;
- une équipe de sniper lourd (Mac Millan) ;
- deux VAB 20 mm ;
- appui : un peloton d'ERC Saiga du 3^e escadron du régiment d'infanterie et de chars de marine.

Il est important de signaler que durant cet accrochage, les ERC Saiga du capitaine Labuze n'eurent pas l'autorisation d'utiliser leurs canons de 90 mm, ceci afin d'éviter que les otages ne soient blessés par un quelconque éclat HE. Ces blindés durent donc couvrir la progression de la 1^{re} cie avec leurs seules mitrailleuses AN F1 de 7,62. Le scénario prend toute sa valeur si les canons de 90 des ERC sont neutralisés dès le commencement du scénario (en allant dans le menu de chaque ERC et en annulant le canon CN 90 mm).

Les VAB constituent une force de réserve non négligeable mais qui ne fut utilisée que vers la fin du combat pour nettoyer les emplacements de snipers serbes.



DANS ce deuxième article, nous allons aborder les premières étapes de la création d'un univers imaginaire pour *Civilization II*. Et aussi démesurée que soit votre imagination, les possibilités offertes par ce jeu devraient vous permettre de réaliser le monde de vos rêves, après quelques efforts...

Par Laurent-Xavier LAMORY

La première chose à savoir est que la création d'un scénario prend du temps, beaucoup de temps, au minimum une centaine d'heures pour une petite réalisation. Et cela d'autant plus que l'on s'éloigne de la structure originale du jeu. Pour



CIVILIZATION II

II - Premiers pas vers un monde nouveau

vos premiers essais, vous pouvez vous contenter de créer une situation précise, se déroulant au cours de l'une des époques présentes lors d'une partie normale de *Civilization*, vous vous éviterez ainsi d'avoir à concevoir de nouvelles unités où à modifier l'arbre des technologies.

Note : les paragraphes mis en évidence se rapportent à la conception de notre grandiose scénario Warhammer. Sauf problème technique, ce scénario sera inclus dans le CD du prochain numéro.

Des grandes batailles de l'antiquité aux conflits majeurs de l'ère moderne en passant par les guerres des âges sombres, les possibilités sont nombreuses et extrêmement variées. Mais si vous décidez, par exemple, de mettre en place l'invasion de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant,

vous risquez de transformer ce jeu de gestion en simple simulation militaire, ce pourquoi il n'est pas fait... A moins que vous n'intégriez au scénario les facteurs économiques et sociaux de l'époque afin de recoller à l'idée originelle du logiciel. Tout ceci nous amène naturellement à la première étape de la création.

I - LA CONCEPTUALISATION

Tout d'abord vient l'idée... Vous aimez particulièrement une époque, un conflit, un monde imaginaire sorti de votre esprit ou extrait d'une œuvre quelconque et vous souhaitez pouvoir le faire revivre avec *Civilization II*. Pas de problème, avec une bonne dose de sueur vous devriez pouvoir y arriver. A partir de cet instant, vous devez faire preuve d'un minimum d'organisation ; il est en effet suicidaire de se lancer tête baissée dans la conception d'un scénario, les paramètres entrant en jeu étant réellement très nombreux.

Tout d'abord, il faut choisir avec précision le contexte du scénario dans le but d'en définir les limites. Dans le scénario créé en exemple (et qui sera fournis dans le prochain *Cyber*), il s'agit du monde bien connu de Warhammer ; le plus diffi-

En titre. Le concept est primordial... Comme dans le scénario « Jules Verne » qui, bien que ressemblant beaucoup à une partie normale, offre des objectifs forts différents.

cile de cette tâche va être d'intégrer les divers éléments faisant le charme de cet univers afin de lui donner un maximum d'originalité par rapport au jeu de base.

Commencez par décidez de la localisation géographique — le Vieux Monde — et des forces en présence. La limite du jeu est de sept civilisations, tout en sachant qu'il est parfois nécessaire d'en réserver une pour la création d'unités et événements spéciaux, comme par exemple dans le scénario « Le Monde de Jules Verne » de l'extension *Fantastic Worlds*. Il est bien entendu que toutes les civilisations ne seront pas nécessairement jouables, il est même possible dans le cas de situations biens précises, que seule une unique culture soit mise à la disposition du joueur.

Les civilisations en compétition seront les Impériaux, les Bretonniens, les Kislemites et les Estaliens pour les humains, les Nains, les Goblins et évidemment, le Chaos. Faute de place, les Norskes seront assimilés aux Kislemites et les Tiléens aux Estaliens. Les elfes ont été tout simplement éliminés, les civilisations, avancées technologiques et unités disponibles étant déjà toutes utilisées ; et il faut ajouter qu'ils ne sont guère présents dans la géopolitique du jeu de rôle.



Contre. Il faut se méfier des concepts trop orientés « jeu d'histoire », d'autres logiciels font cela mieux que Civ2. Le scénario « X-COM » de l'extension *Fantastic World* est le moins intéressant du lot.



Chaque race aura ses propres unités et son propre arbre technologique, avec en plus un arbre commun destiné à l'acquisition des structures indispensables (comme l'aqueduc). Ensuite, vous devez définir de quel type va être votre scénario ; c'est-à-dire s'il va s'agir d'une compétition évolutive entre différents peuples, d'un simple affrontement se réglant en une brève période de temps ou encore de toute une campagne militaire. Le premier cas s'apparente aux parties habituelles de Civ 2, alors que dans le deuxième, les forces en présence ne vont guère s'étendre, les villes vont garder à peu près la même taille et les avancées technologiques seront peu nombreuses (mais peut être primordiales). Le troisième cas est en toute logique un compromis entre les deux premiers.

Autant voir grand : Warhammer vaut bien deux scénarios. Le premier va essayer de recréer la naissance et l'expansion des grands

G-dessous : Profitez de l'éditeur de carte pour peaufiner au maximum votre travail : de nombreux détails de cette carte on dû être modifiés une fois la construction commencée.

G-dessous à droite : L'aube de l'Empire... La civilisation qui sera le point central de notre grande fresque. Certains graphismes, comme les villages/irrigation seront améliorés par la suite.



empires du Vieux Monde, tandis que le deuxième va se dérouler à l'ère « moderne », lors des grands affrontements contre les armées du Chaos. Ce dernier n'est en fait qu'une version plus avancée du premier, où quelques astuces vont permettre de « figer » le temps.

Avant de débiter le véritable travail de construction, il est bon de prévoir quelles seront les relations entre les protagonistes et les objectifs du scénario, ceci vous permettra de préparer au mieux certaines zones lors de la création de la carte.

Scénario Warhammer

L'axe principal du scénario Warhammer est le combat sans fin de l'humanité contre les hordes du Chaos et les infâmes Gobelins. La difficulté va être de rendre jouable les quatre communautés humaines, et pourquoi pas les autres, même si cela n'est pas l'objectif principal. L'arbre des technologies réservé aux humains est environ quatre fois plus important que celui des autres cultures, ils devront donc coopérer au maximum pour éviter le désastre. Les Nains, bien qu'amis des humains, n'auront guère la force de quitter leurs montagnes, mais leur soutien dans ces régions sauvages sera néanmoins indispensable. Les Gobs et le Chaos lutteront ensemble mais chacun de



G-dessus : Préparez-vous au maximum sur papier (comme au bon vieux temps) avant de vous lancer dans le moindre travail de création sur le logiciel, vous gagnerez beaucoup de temps par la suite.

G-croix : L'aventure sur « Midgard » offre par contre un passionnant mélange de jeu classique et d'originales innovations ; mais que la vie y est dure.

leur côté pour éliminer l'humanité. La structure de ce scénario va donc être bien précise et par conséquent relativement rigide.

Pour de multiples raisons, les Diplomates et les Espions ont été éliminés ; il faut donc prévoir à l'avance qu'elles seront les ambassades établies entre les états au début du jeu. D'autre part, les changements de gouvernement seront impossibles, les différents modes attribués reflétant chaque système politique des différentes cultures en présence. Et pour finir, une fonction spéciale des événements va interdire toute relation entre les civilisations (sauf entre humains), ceci permettant de bloquer tout changement dans leurs relations et les échanges éventuels d'avancées (ce qui est totalement contraire à l'esprit du scénario, où chaque culture doit se cantonner à son arbre des technologies).

Pour les humains, la monarchie est parfaite car elle permet un essor rapide mais limité. La paix sera établie et des ambassades seront prévues entre les quatre civilisations afin qu'elles soient informées des découvertes de chacune. Leurs rapports seront bienveillants pour aider à la création d'alliances durables, mais elles auront évidemment le loisir de se faire la guerre entre deux incursions du Chaos ! Le conflit contre les Gobs et le Chaos sera immuable, de même que la paix avec les Nains... Sauf s'il y a agression, ce qui entraînerait un état de guerre permanent (déconseillé). L'objectif des humains sera donc de construire un empire stable aux frontières sûres, de repousser l'implantation Gobelinoïdes et d'aller retenir les portails chaotiques.

Les Nains, en paix avec les humains et en lutte millénaire contre le Mal, auront droit à la Démocratie. Ce système a trois avantages : il élimine la corruption, génère de bonnes ressources et empêche la civilisation d'être trop agressive. Ils n'auront évidemment pas de Colons, leur seul objectif étant de résister sur leurs acquis dans leurs montagnes... A moins qu'ils ne réussissent vraiment à s'unir pour reprendre les guerres de leurs pères.

Les Gobelinoïdes auront droit au Communisme, parfait pour leur stratégie guerrière. Ils pourront fabriquer des Colons afin de sortir de leurs steppes septentrionales et occuper le Vieux Monde. Cette caractéristique en fait des adversaires très dangereux, à combattre sans répit. Ils sont en paix avec le Chaos, mais non alliés.

Pour finir, le Chaos, dont le seul but est d'annihiler l'humanité, recevra l'Intégrisme pour des rai-



C-dessus. Les Nains, blottis dans leurs montagnes, doivent manger. Des emplacements sont prévus pour les accueillir et assurer une taille correcte à leurs cités.

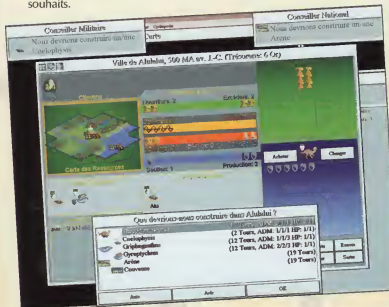
C-dessus à droite. Un réseau fluvial cohérent est important pour la communication avant la construction des routes, il apporte de surcroît un surplus de commerce.

sons évidentes. Comme les Nains, ils n'ont pas de Colons, leur seul moyen d'expansion étant leurs villes d'origine, symbolisant des portails chaotiques, et la conquête de cités humaines ou naines.

II - L'ÉDITEUR DE CARTES

Voilà, le décor est planté, il ne reste plus qu'à réaliser la pièce.

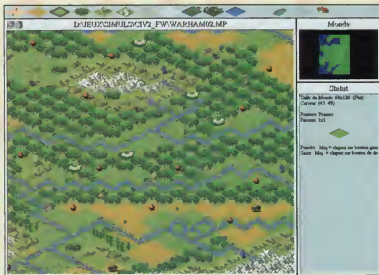
Disponible depuis la sortie de Civ 2, l'éditeur est un outil utile, mais dont l'interface est hélas des plus dépourvue. Pour vous aider dans votre labeur, nous vous fournissons sur le CD du magazine un lot de carte recouvrant diverses zones de notre belle planète ainsi que quelques autres ; un certain nombre est également mis à votre disposition par Microprose, elles sont situées dans le répertoire du jeu. Pour les étudier, lancez l'éditeur et chargez-les depuis le premier menu déroulant. Vous avez évidemment toute liberté de les modifier à votre guise pour les rendre conformes à vos souhaits.



Le Vieux Monde, même s'il s'inspire de l'Europe, est trop différent de son modèle pour une adaptation, il va donc falloir le fabriquer de toute pièce. Si aucune carte ne convient à votre scénario, vous n'avez d'autre solution que la faire vous-même. L'idéal est de s'appuyer sur des documents existants, tout en gardant à l'esprit les mécanismes du jeu afin de trouver le juste équilibre entre le respect de l'original et la jouabilité.

Il est temps maintenant de faire une petite pause pour approfondir un problème ayant pu dérouter tous ceux qui ont déjà essayé de construire une carte : les proportions. Tout d'abord, il ne faut pas oublier que Civ 2 présente deux cartes, celle du jeu et sa reproduction en miniature (par défaut en haut et à droite de l'écran) qui affiche le monde dans sa totalité (du moins tout ce que vous avez exploré). Admettons pour simplifier que vous souhaitez dessiner une aire carrée, ceci pour la carte en miniature (qui présente les « vrais » proportions). Si vous demandez à l'éditeur une aire de 100 x 100, le résultat sera un grand rectangle ! Pourquoi ? Comme vous n'avez pas manqué de le constater, la carte de jeu est constituée de losanges, celui étant placé en haut et à gauche possédant les coordonnées 0,0. Il est impossible de les incrémenter de 1 vers la droite et vers le bas, car dans ce cas le losange situé en bas et à droite du premier n'aurait de coordonnées. L'incrémement de fait donc une suivant une ligne brisée pour le comptage vertical et une ligne droite pour le comptage horizontal. Ce qui revient à dire que pour obtenir un carré, il faut deux fois plus de cases en ordonnée qu'en abscisse (soit 50 x 100 ou 100 x 200 pour obtenir un carré). Ce n'est peut être pas très clair, mais après quelques manipulations cela ne devrait plus vous poser de problème.

C-dessus. Un concept totalement innovateur (ici les dinosaures) demande un plus grand investissement de la part du joueur. Il faut être sûr de son coup pour éviter le bide.



Réaliser une carte

Quelle va être la taille de votre monde ? Cela dépend évidemment de votre projet, mais mieux vaut un peu trop grand que trop petit (consultez l'encadré pour les effets liés à la taille). D'autant plus qu'il est totalement impossible de la modifier une fois le travail commencé et qu'il n'existe ni option de copier/coller, ni possibilité d'importation. Vous devez ensuite définir si votre monde est plat ou sphérique. Dans le premier cas, une bordure inutilisable est créée sur le pourtour de la carte et ne comptant pas comme du terrain (les tirérmes ne peuvent pas la longer). Dans le deuxième cas, il est possible de faire le « tour du monde » et une ligne de terre arctique est présente au nord et au sud afin d'empêcher la présence d'une quatrième dimension (une unité allant au pôle sud réapparaîtrait au pôle nord).

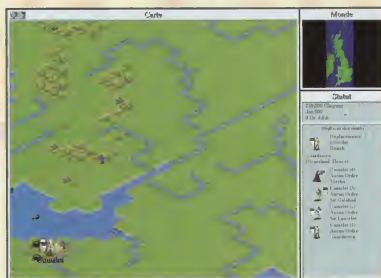
Le Vieux Monde est évidemment plat... Et relativement grand... Une taille de 60 x 120 convient parfaitement pour dessiner la carte présentée dans le livre des règles.

Une bonne règle et de rapides calculs permettent de poser des repères importants facilitant grandement la construction. Que vous adaptiez ou imaginez, soyez créatif et généreux dans les détails ; plusieurs scénarios trouvés sur le Net auraient pu être intéressants, mais leurs cartes avant visiblement été bâclées. Pensez aux futures irrigations et emplacements de cités, soyez cohé-

LA TAILLE D'UNE CARTE

Une grande carte va avoir les effets suivants (inversez pour une petite) :

- plus de détails (généralement apprécié par les joueurs) ;
- jeu plus long ;
- plus d'opportunité pour les empires de grossir et d'avoir des formes différentes ;
- donne de l'importance à l'exploration (sauf si la carte est dévoilée au départ) ;
- augmente la difficulté d'établir des ambassades ;
- avantage les unités rapides ;
- difficulté à défendre des frontières lointaines (surtout pour la machine) ;
- commerce plus risqué mais plus lucratif ;
- augmente la corruption ;
- diminue les effets des routes ;
- diminue l'efficacité des offensives de la machine ;
- augmente le nombre de villes.



Gédesus. Ce scénario sur le Roy Arthur était alléchant... Mais sa carte se révèle complètement intéressante, le résultat est un effacement immédiat.

Gédesus à drôle. Ce qui n'est pas le cas de ceux proposés dans le dernier CyberStratégie (ici le scénario Renaissance).

rent dans la géographie, dessinent des baies, des chaînes de montagnes, des forêts profondes et des déserts immenses. La carte est l'élément primordial d'un scénario de Civ 2 ! C'est elle que le joueur à tout le temps sous les yeux et c'est sur elle que vous allez baser tout votre travail de construction.

Dans le menu « Outils », vous trouvez une option à la traduction approximative : « Etablir Ressource Sème » (sic !). Elle vous permet de définir un nombre pour la répartition aléatoire des ressources, essayez-en plusieurs pour en trouver une intéressante pour votre projet. Il est toujours utile de ne pas utiliser tous les types de terrains, vous pourriez ainsi en concevoir des spéciaux, comme les Nodas dans le scénario « Master of Magic » ou des trous d'obus dans un scénario Première Guerre mondiale. Une attention toute particulière doit être réservée aux rivières, pour deux raisons. D'une part il est impossible d'en créer de nouvelles une fois dans l'éditeur de scénarios, vous ne pouvez que les effacer ; d'autre part, c'est un important facteur économique et un excellent moyen de transport, surtout au début du jeu.

Le Vieux Monde ne pose pas de problèmes majeurs, même si quelques zones non présentes dans les extensions à disposition doi-

vent laisser place à l'improvisation. L'objectif du scénario étant de revivre une partie de l'histoire de Warhammer des origines aux temps présents (2500 environ sur le calendrier humain), et absolument pas le futur de cet univers, cela amène de nombreux éléments. Il sera quasiment impossible de modifier le terrain, ce qui permet de définir des emplacements privilégiés correspondants aux grandes cités. Les grands fleuves sont en fait des bras de mer afin de représenter l'absence de ponts (confirmée dans le livre des règles) et leur action comme barrière naturelle ; cela permet de déjà penser à une unité originale : le Bac (qui est devenu une Barge au fil des tests). Ensuite, les cours d'eau s'enfoncent profondément dans les terres, où ils serviront de voies de communication et de base pour la plupart des villes. Des zones spéciales sont créées pour accueillir le Chaos, les Goblinoïdes et les Nains.

Attention, le terrain « Prairies » ne comporte jamais de « bonus » (gibier, pétrole, etc.), vous devez impérativement en utiliser un autre pour qu'ils soient visibles. Ne vous précipitez pas pour l'instant des villages barbares (« goody box »), s'ils vous gênent vous pourriez les éliminer plus tard.

Une fois que votre travail vous semble satisfaisant, il ne vous reste plus qu'à positionner les zones de départ des protagonistes. Si l'emplacement choisi est riche en ressources, l'ordinateur devrait y construire directement la capitale durant le premier tour de jeu. À ce stade, une nouvelle carte est prête et peut être utilisée comme « Monde préfabriqué » ; il vous suffit de répartir les civilisations souhaitées sur les terres. Chaque couleur est utilisée par trois pays, si vous en placez plusieurs de la même couleur, il y a tirage au sort au lancement. Pour un scénario, utilisez le premier emplacement de chaque couleur, soit les Romains, les Babyloniens, les Allemands, les Égyptiens, les Américains, les Grecs et les Indiens. Si vous utilisez toutes les caractéristiques originales du jeu, vous pouvez dès maintenant commencer la construction de votre scénario.

Contre : Quelques modifications des « Principes cosmiques », ou Règles universelles dans la version française, peuvent grandement changer le déroulement d'une partie, mais réfléchissez bien aux conséquences...



Derniers préparatifs

Soyez attentif à la plupart des paramètres demandés lors du premier lancement comme « Monde préfabriqué », car vous ne pourrez plus les modifier par la suite (nombre de civilisations, barbares, règles spéciales, etc.). De plus, si votre scénario demande la moindre adaptation, que ce soit au niveau des unités, des structures ou des technologies, vous devez impérativement tout préparer avant de commencer le travail sur la carte. Toujours lors du premier démarrage, il est important que vous sélectionnez la première civilisation (par défaut les Romains) pour éviter toute action de l'ordinateur. Ouvrez le Menu « Éditeur » et entrez le nom du dossier de votre scénario ; tous les fichiers modifiés devront être placés dedans (il se trouve par défaut dans le dossier « Scénario » de Civ2).

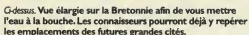
Avant toute manipulation, activez l'option « Toujours attendre à la fin d'un tour », afin de garder le contrôle des événements. Vous pouvez alors bâtir votre capitale grâce au Colon présent sur le terrain et qui se trouve à l'emplacement choisi durant la construction de la carte ; n'appuyez surtout pas sur Entrée, pour éviter que l'ordinateur ne joue les autres civilisations. Dans le menu « Tricher », utilisez « Mettre joueur humain » pour prendre successivement le contrôle de chaque culture et bâtir sa capitale. Une fois cette opération effectuée, sauvegardez vos changements. C'est ce fichier qui va servir de base à vos travaux futurs.

Un facteur important est à prendre en compte : à chaque fois que vous sauvegardez en temps que scénario, que vous quittez puis revenez dans le jeu, la civilisation active lors de la sauvegarde va effectuer un tour de jeu (mais pas les autres). C'est à dire qu'elle va commencer une recherche et une construction, à grossir, voir bouger ses unités si elle en possède. Essayez donc de toujours choisir la même afin de mieux contrôler ce facteur.

Si lors du chargement il y a une erreur dans la vue affichée, c'est que vous avez laissé une vue spéciale activée (menu « Tricher ») quand vous avez sauvegardé ; pour éviter cela, sélectionnez « Aucune vue spéciale » avant d'effectuer la sauvegarde. Pour finir, sachez que le menu « Tricher » vous permet principalement d'effectuer des modifications sur la carte, qui devront être sauvegardées pour être effectuées.

Le menu « Éditeur » quant à lui, permet de modifier les fichiers de paramètres, ce qui peut être éga-

Éditeur d'objets universels			
1	(F)	1 - Modification de l'objet universel	
2	(1)	1 - Changer un nom de la liste (de gauche à droite)	
3	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
4	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
5	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
6	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
7	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
8	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
9	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
10	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
11	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
12	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
13	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
14	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
15	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
16	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
17	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
18	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
19	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
20	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
21	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
22	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
23	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
24	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
25	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
26	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
27	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
28	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
29	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
30	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
31	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
32	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
33	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
34	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
35	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
36	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
37	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
38	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
39	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
40	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
41	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
42	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
43	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
44	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
45	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
46	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
47	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
48	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
49	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
50	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
51	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
52	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
53	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
54	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
55	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
56	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
57	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
58	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
59	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
60	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
61	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
62	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
63	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
64	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
65	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
66	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
67	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
68	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
69	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
70	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
71	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
72	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
73	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
74	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
75	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
76	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
77	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
78	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
79	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
80	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
81	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
82	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
83	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
84	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
85	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
86	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
87	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
88	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
89	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
90	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
91	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
92	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
93	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
94	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
95	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
96	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
97	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
98	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
99	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
100	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
101	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
102	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
103	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
104	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
105	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
106	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
107	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
108	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
109	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
110	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
111	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
112	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
113	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
114	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
115	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
116	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
117	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
118	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
119	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
120	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
121	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
122	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
123	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
124	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
125	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
126	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
127	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
128	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
129	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
130	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
131	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
132	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
133	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
134	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
135	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
136	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
137	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
138	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
139	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
140	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
141	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
142	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
143	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
144	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
145	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
146	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
147	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
148	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
149	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
150	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
151	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
152	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
153	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
154	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
155	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
156	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
157	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
158	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
159	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
160	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
161	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
162	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
163	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
164	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
165	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
166	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
167	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
168	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
169	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
170	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
171	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
172	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
173	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
174	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
175	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
176	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
177	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
178	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
179	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
180	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
181	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
182	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
183	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
184	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
185	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
186	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
187	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
188	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
189	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
190	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
191	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
192	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
193	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
194	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
195	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
196	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
197	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
198	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
199	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
200	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
201	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
202	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
203	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
204	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
205	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
206	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
207	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
208	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
209	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
210	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
211	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
212	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
213	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
214	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
215	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
216	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
217	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
218	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
219	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
220	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
221	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
222	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
223	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
224	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
225	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
226	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
227	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
228	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
229	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
230	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
231	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
232	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
233	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
234	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
235	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
236	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
237	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
238	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
239	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
240	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
241	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
242	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
243	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
244	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
245	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
246	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
247	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
248	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
249	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
250	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
251	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
252	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
253	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
254	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
255	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
256	(5)	5 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
257	(6)	6 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
258	(7)	7 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
259	(8)	8 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
260	(9)	9 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
261	(0)	0 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
262	(1)	1 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
263	(2)	2 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
264	(3)	3 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	
265	(4)	4 - Modifier l'objet universel (de gauche à droite)	



- style de ville : peu importe (paramètre modifiable à l'aide de l'éditeur).



Ci-dessus, La cerise sur le gâteau, le groupe de vaillants aventuriers qui n'attendent que vos ordres pour aller piller les donjons afin de remplir vos coffres.

Ci-dessous à droite, La voûte : un endroit dangereux, voire infranchissable pour la plupart des unités. Nous verrons prochainement comment créer des cases impassables.

permettre, en modifiant également certains paramètres concernant les terrains, de limiter le nombre et la taille des cités, tout en réservant des emplacements privilégiés pour les principales.

- nombre de ligne dans les boîtes nourriture et bouclier (4 à 20, 10 par défaut) : ces deux options vous permettent de régler la vitesse de croissance des cités et de ce qu'elles construisent. Dix représente la valeur normale ; si vous mettez 20, chaque ligne de nourriture ou de bouclier devra contenir vingt éléments avant de passer à la suivante, ce qui double effectivement la durée nécessaire au remplissage de la boîte. Ce facteur est indépendant du coût des unités et des structures ; les deux valeurs servent principalement à affiner les régimes. Celle concernant la nourriture sert principalement à freiner l'expansion des villes dans des scénarios se déroulant sur une courte période de temps. Les valeurs par défaut conviennent pour le moment.

- les Colons mangent (0 à 10, 1 et 2 par défaut) : ici il est possible de modifier la quantité de nourriture nécessaire pour supporter les Pious-pous, pardon, les Colons. En augmentant cette valeur, vous limitez la création de Colons, et par conséquent la vitesse d'expansion. Deux réglages sont possibles pour refléter les différents gouvernements. Dans notre scénario, les humains étant condamnés à la monarchie, la première valeur sera montée à 2 pour limiter les Colons ; la deuxième ne concerne que les Goblins et reste sur 2.

- taille de la ville minimum pour premier mécontentement au niveau Chef (4 à 12, 7 par défaut) : ce réglage est important, car de lui dépend le niveau de dissatisfaction liée à la taille de vos cités, obligeant à y construire des améliorations et à y stationner des troupes pour le maintien de l'ordre. Avec la valeur par défaut, 7, le jeu devient très difficile aux niveaux Empereur et Divinité. Vous pouvez le monter si vous réglez la difficulté par défaut de votre scénario à un niveau élevé. Warhammer est prévu pour être joué au niveau Empereur ; les tests montrent que 10 semble bien fonctionner.

- aqueduc et système d'égouts nécessaires pour dépasser cette taille (4 à 50, 8 et 12 par défaut) : cela coule de source. Modifier ces données en fonction de l'importance que vous donnez aux structures en question. Pas de modification.

- paradigme technique (3 à 10, 10 par défaut) : permet de diminuer le temps de recherche ; pour l'augmenter, utilisez le menu « Tricher ». Cette dernière solution peut être utilisée pour donner de l'importance aux voies de recherche. Comme le scénario comporte beaucoup moins d'avancées que dans le jeu normal, le taux passe à 40/10. C'est bien long, mais cela va obliger les humains à coopérer s'ils veulent avancer au même rythme que les autres.

- période de base nécessaire aux ingénieurs pour transformer le terrain x 2 (5 à 100, 20 par défaut) : divisez ce nombre par 2 et vous obtenez le temps de base nécessaire aux ingénieurs pour modifier le terrain (touche O). Ce facteur peut-être ignoré, le scénario ne prévoyant que les civilisations puissent changer le terrain.

- monarchie, communisme, intégrisme paye les frais de soutien des unités au-delà de ce nombre (0 à 8, 3 deux fois et 8 par défaut) : avec cette variable, il est possible de moduler le nombre d'unités qu'une ville peut supporter (aucun coût en boucliers) en fonction du système politique. Cela détermine la capacité d'une civilisation à être offensive. Rappel : sous le despotisme, une ville maintient « gratuitement » un nombre d'unités égal à sa taille ; en république et en démocratie, toutes les unités demandent un bouclier. Les réglages sont respectivement 4, 5 et 6. Le 4 pour la Monarchie (donc pour les humains) tient compte du fait qu'il est sage de garder trois unités pour défendre la ville, plus les Colons. Les Goblins et le Chaos se voient octroyer un plus grand potentiel offensif.

- le communisme est équivalent à cette distance du palais (1 à 20, 1 par défaut) : cette valeur permet d'ajouter de la corruption sous le communisme ; mais contrairement à la corruption habituelle, celle-ci est partout la même, sans tenir compte de la distance de la capitale. Les Gobs ne sont pas connus pour leur honnêteté, donc 20 (il s'agit en fait de freiner leur avance technologique).

- l'intégrisme perd ce pourcentage de science (0 à 100, 50 par défaut) : tout l'investissement dans les sciences sous ce régime est divisé par cette variable. Toujours pour la même raison, la perte passe à 70 %.

- pourcentage de pénalité en boucliers si changement de production (0 à 100, 50 par défaut) : cette option permet de moduler la perte de boucliers quand on change de catégorie (unité, structure, merveille) en cours de construction. Pas de changement : 50.

- rayon maximal des largages (4 à 100, 10 par défaut) : sert à déterminer quelle est la portée de saut (en cases) pour les unités ayant cette capacité, comme les Parachutistes. Certaines unités auront ce don, mais il sera limité à quatre cases, ce qui est juste suffisant pour prendre à revers les attaquant d'une cité.

- paradigme Masse/Poussée (25 à 200, 75 par défaut) : à utiliser pour modifier la durée du trajet terre-alpha. Sans objet ici.

- taux d'efficacité scientifique maximum sous l'intégrisme (1 à 10, 5 par défaut) : en supplément de la perte sèche vue plus haut, ce facteur peut limiter également la quantité maximale consacré aux sciences dans la fenêtre de la distribution des richesses. Il est pour l'instant laissé sur 5.

L'ensemble de ces données ne représente qu'environ 5 % du contenu du fichier RULES, mais il peut être primordial pour votre scénario d'y apporter quelques modifications. Dans le prochain article, nous étudierons les multiples restrictions liées aux unités, aux structures et aux merveilles, ainsi que la façon de dessiner ou d'importer ses propres graphismes. Tout cela avant d'aborder le point crucial : les diverses manières d'altérer l'arbre des technologies. En attendant, bon Cliv... ☐

Participez au scénario Warhammer !

L'auteur de cet article tient à préciser que même s'il a occasionnellement pratiqué la version jeu avec figurines de Warhammer, sa connaissance de cet univers lui vient principalement du jeu de rôle. Il prie donc les spécialistes de l'excuser par avance des erreurs, oublis et variations que les stratèges pourront découvrir dans ce scénario...

Par ailleurs, si vous connaissez très bien Warhammer et Civilization 2, et que vous souhaitez faire parti des bêta testeurs, contactez-moi à : lamory@ibm.fr.

Une version finalisée et jouable devrait être disponible courant juillet. Je suis également à la recherche d'une personne sachant dessiner et qui serait intéressée par le sujet afin de pouvoir intégrer des graphismes originaux. Vous devez impérativement posséder l'extension Fantastic Worlds pour utiliser le scénario.

STAR WARS REBELLION

Par Fabrice AUFORT

ATTENDUE
DEPUIS LONGTEMPS
ET MAINTES FOIS REPOUSSEE,
LA SORTIE DE REBELLION, LE JEU
DE STRATEGIE SUR LA GUERRE DES ETOILES,
VA COMBLER LES NOMBREUX AMATEURS DE LA SERIE.
LA RENOMMEE DE CETTE FRESQUE EST TELLE QUE LE SUCCES
COMMERCIAL NE FAIT PAS LE MOINDRE DOUTE. SAURA-T-IL POURTANT
SATISFAIRE LES EXIGENCES DES AMATEURS DE JEUX DE CONQUETE ?
CYBERSTRATEGIE VOUS DIT TOUT!

Rebellion est un jeu de conquête en temps réel, dans lequel le joueur incarne l'Empire ou l'Alliance rebelle, en lutte pour le contrôle de la galaxie. Caractérisé par un sens du choc qui enthousiasme les adeptes de la guerre des étoiles et un système de jeu riche et performant, il soutire néanmoins d'une phase d'apprentissage importante en raison de la multiplicité des possibilités offertes à des paramètres faibles à l'approfondissement du jeu. En outre, la documentation qui l'accompagne est de bonne qualité, mais il n'est pas toujours aisé d'y trouver rapidement les réponses souhaitées.

A l'issue d'une présentation succincte, le joueur est aux commandes d'une navette dont le tableau de bord correspond au paramétrage de la partie. Il peut ainsi choisir son camp, mais également trois tailles pour

la galaxie (10, 15 ou 20 secteurs), trois niveaux de jeu (facile, moyen et difficile) et des options multijoueurs. Deux options de jeu sont également proposées en matière de conditions de victoire. Dans le scénario normal, le joueur rebelle doit conquérir la capitale. Conscient, pour éviter l'ennui, que l'Empire doit détruire le quartier général rebelle, capturer Luke Skywalker et la présidente Mon Mothma. Dans la seconde configuration, il suffit à l'un et à l'autre de détruire le quartier général adverse pour l'emporter, ce qui présente peu d'intérêt, mais réduit sensiblement la durée des parties.

L'interface de jeu se présente comme une version Windows revue par Georges Lucas. Une carte de la galaxie occupe le fond de l'écran. Au dessus, on trouve

les informations essentielles : le temps écoulé et l'état des différentes ressources. La partie se déroule en temps continu, mais le joueur peut choisir la vitesse d'écoulement du temps (très lent à rapide). En solitaire, il est aisé de ralentir le jeu durant les phases complexes, mais les parties connectées souffrent souvent d'un rythme irrégulier. La navigation dans le programme s'effectue avec la souris et le clavier et doit double clic, au moyen de fenêtres, de menus et de boutons. Peu intuitive, l'interface de Rebellion offre néanmoins d'excellentes possibilités de jeu après une période d'adaptation. Afin d'en réduire la durée, il est fortement recommandé d'accomplir les « missions pédagogiques » dans l'ordre préconisé par le manuel, car elles présentent simplement les différentes fonctionnalités du programme.

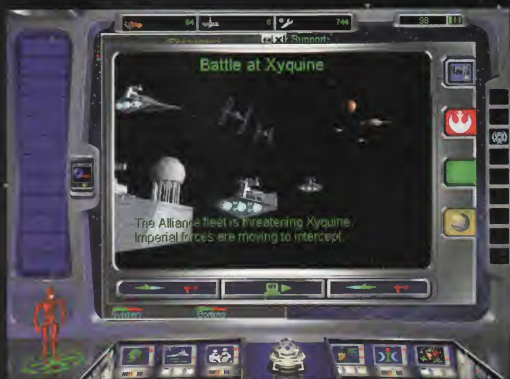
La conquête de la galaxie passe d'abord par la victoire lors de grands affrontements épiques, dans la grande tradition de la bataille d'Endor. A chaque fois, le joueur peut choisir entre une résolution automatique et le module tactique.

En bas de page, l'écran de lancement, qui permet de paramétrer une partie.

Dans le camp rebelle, les deux droïdes téléchutes de la saga sont présents : R2-D2 centralise les communications dans tous les domaines et C3-PO, se charge du protocole. Deux robots équivalents remplissent les mêmes fonctions à la cour de l'empereur. Les informations affichées sur la carte de la galaxie sont gérées par le joueur grâce au module protocolaire et peuvent porter sur tous les aspects du jeu : ressources, production, flottes, personnages ou planète.

PRODUCTION GALACTIQUE

Comme tous les jeux de stratégie, *Rebellion* intègre des aspects économiques, principalement dans le but de simuler les coûts de production et de maintenance de chaque élément du jeu. Avec effet, LucasArts a utilisé une méthode simple basée sur deux types de ressources : les matières premières et les biens manufacturés, ainsi que les deux unités de production correspondantes : les mines permettant d'extraire les ressources





et les raffineries transformant ces matières premières en biens de consommation. Les produits manufacturés sont ensuite utilisés par les différentes unités de production pour construire les installations, les troupes et les vaisseaux.

Ces installations de base jouent également un rôle central dans l'entretien des hommes et des matériels, évitent les points de maintenance. Un camp minéralier fournit 50 points qui viennent s'ajouter au potentiel initial de son camp. Un bon équilibre entre les deux types d'installations est souhaitable, car chaque jour le coût d'entretien de tous les éléments de jeu est soustrait à la maintenance totale. Si le score est négatif, les unités et installations ne fonctionnent pas à capacité dérivée.

En fait, quel que soit le camp choisi, il est très dangereux d'utiliser le potentiel de maintenance d'une planète. Si l'appareil vient à manquer pour une raison ou une autre, le joueur perdra immédiatement des ressources, des unités ou des installations, et ces raisons peuvent être très variées. Une planète cesse de

produire et d'exporter dès qu'elle se révolte, mais aussi en cas de blocus et à fortiori quand une vague d'attentats ou un bombardement massif détruit ses infrastructures. Sachant qu'elle peut facilement changer de camp, il est judicieux de disposer d'une réserve de maintenance inoffensive en prévision d'une attaque adverse, ou d'une catastrophe naturelle.

On le voit, le concept militaire du joueur est fortement conditionné par les aspects économiques des ses complices. Un camp ne peut l'emporter sans consacrer une partie de son attention à la construction et au remplacement des installations ennemies. Car la seule méthode d'augmenter rapidement les forces militaires, c'est de disposer de ressources toujours plus importantes en gagnant des planètes à sa cause. Les mondes centraux sont des cibles prioritaires en raison de la densité d'industrialisation, sans comparaison avec les secteurs extérieurs où les mines planétaires sont assez primitives.

Le droit protocolaire offre une option de gestion



Colonnes de gauche à droite:
En début de l'acte du droit protocolaire, l'interface de *Battlefront* est relativement difficile à maîtriser. Ces trois vues présentent, de gauche à droite :
- les informations relatives à un secteur, avec l'état de chaque planète et au premier plan, le menu du droid qui permet d'organiser l'affichage des informations et de gérer sa production ;
- la préparation d'une mission (ici une mission de sabotage effectuée par un officier de l'Empire) ;
- l'état des forces avant un combat, permettant d'évaluer le rapport des forces en présence.

automatisée des ressources, mais elle ne fait que générer des mines ou des raffineries, ce qui est inutile et même dangereux au démarrage. Quand la gestion devient assez fluide, milieu et fin de partie, l'idéal est de parachever les opérations en lançant le programme automatique et de se réserver certains sites de construction (ici droit sur l'installation choisie), ce qui permet au joueur de limiter ses interventions aux aspects sensibles dans les nouveaux secteurs.

La section du temps est un élément essentiel des jeux de stratégie, et pour réussir dans *Battlefront*, cet exercice passe essentiellement par l'utilisation optimale des capacités de déplacement de chaque unité, personnage ou flotte. Un voyage inutile ou une mauvaise manipulation et c'est un mois de perdu. Afin d'éviter toute mauvaise surprise, il est plus sûr de consulter la durée d'un voyage grâce à l'option de déplacement continue, en particulier lors des changements des secteurs en raison des distances importantes qui les séparent.

Les ressources et les points de maintenance sont utilisés au cours du jeu pour construire et entretenir tous les éléments de jeu à trois types de site de production : les usines de construction génèrent les installations, les centres d'entretien se chargent des troupes et des forces spéciales et les chantiers orbitaux produisent des vaisseaux et des chasseurs. Ces centres de productions sont situés éparsement dans les secteurs centraux de la galaxie au début du jeu. On en trouve également dans les mondes inférieures, mais c'est beaucoup plus rare.

Il est donc nécessaire, dans tous les cas, de lancer un programme de production permettant d'optimiser les délais de construction en commandant les installations du même type sur une planète. Dès qu'elle atteint le nombre de trois ou quatre, l'usine est suffisante pour absorber tout l'effort de guerre et s'adapter aux projets de développement (souvent il ne reste qu'à installer d'un nouveau secteur).

Le joueur doit également faire évoluer la qualité de sa production en effectuant des recherches dans les trois domaines. Les découvertes, qui se succèdent de manière linéaire, permettent d'améliorer les capacités de production et de réduire le coût de construire des unités nouvelles et des navires plus performants. La course à la technologie est un élément central du jeu, à l'instar de la série *Command & Conquer*, où l'école de la mort

BATAILLE DANS LES ÉTOILES : LE MODULE TACTIQUE

Une interface et les contrôles spatiaux consistent l'élément principal du jeu. C'est pourquoi les équipes de développement ont tenté de représenter avec précision les éléments de jeu comme des blocs virtuels.

Les vaisseaux sont des blocs rectangulaires dans les trois dimensions du jeu, les navires sont des vaisseaux à deux dimensions de longueur et de largeur. Chaque vaisseau possède une capacité de mouvement et de rotation. Les vaisseaux sont des blocs rectangulaires dans les trois dimensions du jeu, les navires sont des vaisseaux à deux dimensions de longueur et de largeur. Chaque vaisseau possède une capacité de mouvement et de rotation. Les vaisseaux sont des blocs rectangulaires dans les trois dimensions du jeu, les navires sont des vaisseaux à deux dimensions de longueur et de largeur. Chaque vaisseau possède une capacité de mouvement et de rotation.

Deux systèmes de résolution
Les vaisseaux sont des blocs rectangulaires dans les trois dimensions du jeu, les navires sont des vaisseaux à deux dimensions de longueur et de largeur. Chaque vaisseau possède une capacité de mouvement et de rotation. Les vaisseaux sont des blocs rectangulaires dans les trois dimensions du jeu, les navires sont des vaisseaux à deux dimensions de longueur et de largeur. Chaque vaisseau possède une capacité de mouvement et de rotation.

Dans le module tactique, l'interface de jeu change complètement pour afficher une vue hiérarchique de tout le champ de bataille, dans l'ordre d'un plan, d'un vaisseau, du commandement. Les vaisseaux, les unités, les troupes et les structures sont tous représentés en 3D.

dans les commandes de chaque jeu, cependant, par un sens de clavier.

Il est toujours possible de mettre le jeu en pause, ce qui permet de s'arrêter et de sauvegarder le jeu. On peut aussi, par exemple, avoir une vue hiérarchique de tout le champ de bataille, dans l'ordre d'un plan, d'un vaisseau, du commandement. Les vaisseaux, les unités, les troupes et les structures sont tous représentés en 3D.

Rapide et précis
Le combat est très rapide et chaque joueur a une vue hiérarchique de tout le champ de bataille, dans l'ordre d'un plan, d'un vaisseau, du commandement. Les vaisseaux, les unités, les troupes et les structures sont tous représentés en 3D.

En fait, quel que soit le camp choisi, il est très dangereux d'utiliser le potentiel de maintenance d'une planète. Si l'appareil vient à manquer pour une raison ou une autre, le joueur perdra immédiatement des ressources, des unités ou des installations, et ces raisons peuvent être très variées. Une planète cesse de



LE REDAC-CHEF SE REBELLE !

En digne héritier des grands maîtres de la stratégie, la rédaction de *CyberStratégie* a pour principe de présenter un front uni quand il s'agit de donner un avis sur un jeu.

Après la consultation de quelques conseillers extérieurs en stratégie informatique, la rédaction en chef et les auteurs d'un article arborent une note pour chaque jeu, dans l'harmonie la plus totale du moment que le chef a raison... Et bien, pour la première fois, les avis sur *Rebellion* ont été totalement divergents, les débats mouvementés et, à l'issue d'une réunion syndicale marathon, aucun accord n'a pu être trouvé. Pour résumer, certains adorent — comme l'auteur de cet article et les personnes qui l'ont aidé à le rédiger —, d'autres ont été profondément déçus, c'est mort.

Afin de permettre à nos lecteurs de se faire une idée avant d'investir dans ce produit, je vais donc me contenter de donner les raisons pour lequel, à mon humble avis comme dirait le sympathique chroniqueur littéraire d'une revue à scandale, *Rebellion* est un jeu très imparfait. Le principal problème, à mon sens, vient de l'interface, particulièrement mal pensée et qui reprend les principes des fenêtres superposées chères à Windows. Comme l'explique l'article, *Rebellion* repose sur trois éléments essentiels : la gestion de la production, les déplacements stratégiques des unités et les missions. Pour dire les choses clairement, parvenir à maîtriser tout au long d'une partie ces trois éléments avec une interface lente et un tableau récapitulatif tiendrait de l'exploit, à moins qu'effectivement, je ne sois pas, à la différence de mon ami Fabrice, un mutant.

En effet, le jeu ne comprend aucun moyen de savoir d'un seul coup d'œil où se trouvent basées les unités, quelles sont les missions en cours et comment s'organise la production sur chaque planète. Pour accéder à ces informations, il faut soit valser ses planètes de manière régulière pour vérifier la présence des garnisons et l'activité des centres de production, soit attendre les différents messages et rapports qui s'affichent — à tour de rôle, temps réel oblige — et, par une suc-

cession de fenêtres, aboutir au personnage ou à l'information recherchée. À l'issue d'un long week-end de test, j'avais ainsi l'impression de jouer à « Bataille contre l'interface, le retour » qu'à « La guerre des étoiles ».

Mon jugement se veut dur car on a le sentiment que malgré les énormes moyens déployés pour réaliser ce produit et en faire un grand jeu de conquête, une phase primordiale du test a été bâclée. Un sacre glâche quand on pense à la fascination exercée par le thème de la guerre des étoiles et la volonté affichée de créer le grand jeu de conquête spatiale. Qui aime bien chûte bien... Autre défaut, mais qui est de moindre importance, *Rebellion* est un jeu, à mon sens, où il ne se passe pas grand chose, en tout cas, pas avant le 100^e jour (3) et, en tout cas, l'aspect aléatoire est presque absent. En quelque sorte, le jeu est prisonnier de la trame du film, comme les jeux sur *Le Seigneur des anneaux* sont presque toujours prisonniers de l'œuvre de Tolkien. Il ne faut donc pas s'attendre à des événements aléatoires, à de nouveaux chûts et à des découvertes fascinantes. De toute manière, il n'y a pas de races ou de planètes exotiques à découvrir, et la recherche est limitée à trois ou quatre découvertes... Pour un fan de *Master of Orion* comme moi, c'est maigre. En réalité, *Rebellion* est clairement un excellent jeu en réseau, mais un produit plutôt limité en solo.

Afin de pas dégoûter le lecteur, il convient de terminer en précisant que ce débat sur l'intérêt de *Rebellion* enlame le web depuis la sortie du jeu. Le monde des stratèges semble bien se partager entre ceux qui ont réussi à maîtriser ce produit et y passent leurs nuits, et ceux qui ont été rebutés par l'interface et n'ont pas réussi à dépasser les premières heures laborieuses d'apprentissage. La conclusion est donc celle-ci : si vous êtes prêt à vous adapter à une interface imparfaite (par amour de la princesse Leia !) et que, idéalement, vous avez la possibilité de jouer contre un adversaire humain, *Rebellion* vous apportera de grandes satisfactions. En revanche, si comme moi vous pensez que la profondeur et la complexité d'un jeu doit se révéler à travers une manipulation aisée et intuitive... essayez quand même ! Après tout, il n'y aura qu'un seul jeu stratégique sur la guerre des étoiles, ce serait trop bête de passer à côté sous prétexte qu'un scénario basé alléché à faire l'intéressant sur un sujet aussi dénué d'importance... Que la force soit avec vous !

Théophile MONNIER

pas d'une limite puisque Dark Vader a 250 en combat ! Les caractéristiques des personnages phares, comme l'Empereur ou Han Solo, sont fixées dès le départ. Pour les personnages mineurs, elles varient à chaque partie et peuvent augmenter ou baisser au cours du jeu, selon la réussite des missions qui leur sont confiées.

Leur importance se fait principalement sentir dans le domaine du jeu tactique. Dès qu'il s'agit de pointer ou d'attaquer une planète, de commander une flotte ou un assaut, de lancer des recherches ou un recrutement, en gros, quelle que soit la nature de la mission à remplir, les personnages sont le meilleur, et parfois l'unique moyen de réussir. Seul une utilisation optimale de leurs différentes capacités peut permettre de triompher (rapidement contre l'ordinateur, tout court en jeu connecté).

Au delà de cet aspect tactique, la réussite de *Rebellion* repose également sur les personnalités proposées. On s'attache très vite à tel ou tel personnage et on s'efforce, on jure lors de la capture de la princesse par les troupes impériales. De jeu jeté pour ainsi dire, suivant et les rebondissements s'enchaînent parfois selon le scénario de la série. Ainsi, quand Luke Skywalker rencontre Dark Vader pour la première fois, il apprend la vérité sur ses origines. A partir de ce moment, plusieurs issues sont possibles :

— soit il s'échappe et promette sur le chemin de la force, en dépit d'une blessure (la main si ma main n'est pas bonne...), à partir de ce moment, il peut révéler à Leia qu'elle est sa sœur.

— soit il est capturé par Vader, qui le conduit auprès de l'Empereur afin de l'attirer vers le côté sombre...

Certains événements interviennent même de manière totalement indépendante des actions de chaque camp. Luke Skywalker partira pour l'espace afin de se former auprès de Yoda entre le 100^e et le 300^e jour de jeu et Han Solo dirigera la cible des chasseurs de prime en milieu de partie. Si, à la fin, le jeu est capturé, Leia et

Gedonec.

Vue d'ensemble d'un engagement dans le module tactique.

joue un rôle important par deux fois.

Dans le domaine scientifique, le hasard des recrutements ne permet pas de donner des conseils précis, mais une chose est sûre : dès qu'un scientifique capable est disponible, il faut l'embaucher dans son laboratoire ! Certes, le programme fait intervenir des progrès, même sans mission de recherche, mais les délais sont si longs, en particulier en matière navale, qu'il est impossible de l'empêcher sans y consacrer quelques personnages.

TOUS LES HÉROS DE LA SAGA.

Dans le domaine scientifique, comme dans tous les domaines du jeu, le rôle joué par les personnages est très important, parfois même essentiel. Chaque camp dispose des personnages centraux de la série : Palpatine et Dark Vader pour l'Empire ; Luke Skywalker, la princesse Leia, Han Solo et Chewbacca pour les Rebelles. Le jeu fait également intervenir plusieurs dizaines de personnages mineurs tirés des films ou des nombreux romans parus depuis quelques années.

Chaque personnage possède une ou plusieurs spécialités dans les compétences suivantes : diplomatie, espionnage, combat et influence (leadership). Elles varient le plus souvent entre 0 et 100, mais il ne s'agit





Chewbacca seront obligés de venir le sauver. Par ailleurs, un personnage peut toujours échouer parce que la tâche est trop ardue, à cause des troupes ou des agents ennemis présents. En cas d'échec dans une mission en terrain adverse ou neutre, il court le risque d'être capturé, blessé et même tué.

LES MISSIONS RYTHMENT LE JEU

Le concept de mission est présent dans tous les domaines du jeu. Étant donné des compétences de personnage, de la diplomatie au sabotage, en passant par la recherche navale et l'entraînement des Jedi. Chaque fois qu'un projet est mis en œuvre, les compétences de l'équipe sont utilisées pour déterminer les chances de succès. Dans certains cas, ces dernières résultent d'une combinaison (% enlèvement = % espionnage + % combat / 2).

Les personnages ne sont pas les seuls en jeu à accomplir des missions. Chaque troupe possède un pourcentage de détection passive et les forces spéciales sont

capables de remplacer les héros. Néanmoins, les compétences de ces unités se situent autour de 50 au mieux et les chances de réussite sont assez faibles dans la plupart des cas. Par ailleurs, le voyage représente souvent 50% de la durée d'une mission. Attention au temps perdu dans l'hyperespace après la fin d'une mission, quelle soit couronnée de succès ou non.

Compte tenu des risques d'échec d'une mission, il est souvent utile de la préparer avec un soin particulier en y associant plusieurs agents ou une couverture. Ainsi, des personnages complémentaires peuvent obtenir d'excellents résultats. En sélectionnant plusieurs agents ou unités, on peut créer une équipe; ils doivent tous être en mesure d'accomplir la tâche. Avant de lancer la mission, il suffira de désigner un membre avec un bon niveau d'espionnage pour couvrir les autres et passer les détecteurs. Les unités spéciales font souvent d'excellentes couvertures, et leur perte est sans conséquence.

Pourtant, la chair à canon de base est constituée par les troupes terrestres. Particulièrement vulnérables et peu vigilantes, elles dépendent de la flotte pour tous leurs déplacements. Les forces spéciales sont souvent utiles, tant de mieux ou en équipe avec les personnages. De leur côté, les soldats attendent que le terrain soit désigné pour l'investir et le conserver. Ils sont à la fois indisponibles et indifférents.

Exemple.
En combat, chaque vaisseau, ici une corvette coréllienne et un transport de chasseurs rebelles, peut être contrôlé individuellement.

Les forces armées sont, en effet, nécessaires pour conquérir le terrain et sont les seules à pouvoir donner l'assaut. Elles forment également la base de tout système de défense, et constituent souvent l'unique rempart contre l'ennemi (de préférence avec un bouclier planétaire). Pour autant, elles sont incapables d'influencer les personnages et arrêtent peu souvent les unités spéciales ennemies. L'Empire aura intérêt à se limiter aux stormtroopers mais aux darktroopers, en attaque comme en défense. De son côté, l'Alliance devra utiliser des unités spécifiques pour ses agents et ses troupes d'assaut, dont les caractéristiques sont très diverses.

ET LA FORCE DANS TOUT ÇA ?

Pour terminer cette présentation, il faut aborder le thème central du jeu, et de la série, la force, entités tenantes des deux aspects de la force : la lumière et les ténéons. Dans la lutte armée, la force intervient peu et seulement au travers des personnages. En revanche, elle est omniprésente ce qui concerne ces derniers. Les forces connues — Palpatine, Dark Vader, Luke puis Leia — profitent de capacités supérieures, qui leur permettent d'atteindre des scores supérieurs à 200 dans leurs compétences.

Ce ne sont heureusement pas les seuls, et dans chaque camp, quelques agents disposent également d'une force latente décelable par Vader et Luke (après la fin son apprentissage). Ces personnages acceptés sont peut-être plus puissants que les autres. Quand leur potentiel est révélé, ils peuvent progresser du rang de novice à celui de chevalier, puis de maître Jedi. Leur longue formation est assurée par les mêmes personnages et il s'agit d'accomplir des missions avec succès entre chaque étape.

On pourra, bien sûr, faire à *Rebellion* quelques reproches connus aux jeux de stratégie : l'intelligence artificielle souffre souvent de l'athisme, les fins de partie sont assez fastidieuses en particulier contre un ordinateur qui ne sait pas abandonner. On regrettera également l'absence de scénarios préparés pour placer les joueurs dans des situations particulières ou à des moments différents. Enfin, il est dommage que le module de combat tactique ne soit pas accompagné d'un éditeur. Quel plaisir de pouvoir préparer, puis réaliser des batailles avec un ami ou un inconnu connecté, car le jeu en réseau est un passionnant, même s'il demande de longues heures de connexion.

Au total, *Rebellion* est une véritable réussite, prouvée par des nuits blanches à répétition. C'est un jeu à l'accoutumance, exigeant, inutile à la fois, des messages de l'histoire, le jeu est très agréable à jouer, pas totalement étranger. Sur le serveur gratuit mis en place pour les joueurs connectés, on parle déjà beaucoup du jeu tactique qui doit suivre : *Force Commander*. S'il est du même calibre, j'ai hâte d'y prendre du plaisir en réseau.

Que la force soit avec vous !



LA FLOTTE IMPERIALE

	Rayon Tracteur	GESTION		CONTINGENT		Contre espion	DEPLACEMENT			DEFENSE			ARMEMENT				OBSERVATIONS	
		Ressour.	Maint.	Chasse	Troupes		Manoeuvr	Espace	Hyper.	Blindage	Boucliers	Recharge	Avant	Sabords	Arrière	Recharge		Bombit.
Transporteur d'assaut		12	29			1	1	8	30	320	300	15	150 L	60 L	10	0	Aussi rapide que Solo	
Croiseur léger Carrack	1	26	24			20	2	6	60	1 000	200	10	5 T 60 L	15 T 90 L	5 T 60 L	6		1
Etoile noire	15	584	600	24	18	5	0	1	80	25 000	2 000	100	1400 T 400 L	1400 T 400 L	1400 T 400 L	180	1	Rayon de la mort Puits de Gravité
Cuirasse		44	33	1	2	10	1	3	80	1 200	200	10	40 T	70 T	20 T	7	1	
Transporteur d'escorte		34	30	6		4	1	3	80	1 000	200	10	30 L	60 L	30 L	4	0	
Gallion		10	10		2	1	1	2	80	300	100	5					0	
Destroyer stellaire	3	112	71	6	3	10	1	4	80	2 750	300	15	100 T 100 L	60 T 140 L	40 T 40 L	20	2	
Destroyer Imperial II	3	158	99	6	3	10	1	4	60	3 000	800	20	200 T 200 L	120 T 80 L	60 T 20 L	40	2	
Croiseur Interdictor		40	34			30	1	4	80	1 200	600	15	10 T 90 L	20 T 101 60 L	7	0		Champ de gravité
Frégate Lancier		14	30			30	3	6	80	500	300	15	150 L	150 L	150 L	10	0	
Gallion stellaire		15	20		3	4	1	3	80	400	200	10	30 L	30 L	1	0		
Croiseur d'attaque	3	70	60	1		10	2	4	80	1 600	600	30	120 T 60 L	40 T 40 L	80 T	18	1	
Super destroyer stellaire	6	282	170	12	9	5	1	2	80	5 000	1 200	60	500 T 200 L	300 T 200 L	150 T 100 L	70	3	
Destroyer Victoire	2	68	44	2	2	10	1	3	60	1 800	200	10	120 T	100 T		12	4	
Destroyer Victoire II	2	72	63	2		10	2	4	60	1 800	600	30	120 T 40 L	80 T 40 L	80 T 40 L	16	5	

Ce tableau présente les caractéristiques de la fiabilité des navires de la marine impériale. Les termes de construction varient selon le nombre d'unités produites en série. Tant que les installations ne dépassent pas quatre unités de production, les vaisseaux de ligne sont très fiables à l'usage.

L'étoile noire est très puissante, mais elle coûte aussi extrêmement cher et sa construction dure plusieurs années. C'est une option de défense, qui ne peut pas être fermée à moins d'être servante dans le même camp ou en son sein ou sous son commandement. En outre, si sa présence est un signe d'obsolescence, son utilisation est immédiatement signalée de retour.

Dans un combat tactique, il faut bien prendre garde de cibler les navires ennemis en fonction de l'armement disponible. Les Escoups sont surtout utiles contre la chasse et les turbidans contre les systèmes de ligne. Les canons ioniques neutralisent les systèmes électroniques. Les lasers tractés sont utiles pour attirer les cibles au combat, en place, ce qui améliore les capacités de tir.

Les vaisseaux en italique ne sont pas disponibles au début du jeu et doivent faire l'objet d'une recherche.

REBELLION

Qualités : grande qualité de réalisation, système de gestion simple et efficace, importance et originalité des personnages, thème de légende !

Défauts : interface mal conçue, phase d'apprentissage importante, fin de partie parfois fastidieuse.



LES FORCES ARMEES IMPERIALES

UNITE	GESTION		FORCE			COMPETENCES		
	Constr.	Maint.	Attaque	Défense	Bombard.	Diplo.	Espion.	Combat
Armée impériale	6	3	3	5	5	15	15	15
Dark trooper	1	2	8	8	8	6	30	30
Flotte impériale	7	5	5	3	2	20	20	20
Storm trooper	9	6	6	6	6	25	25	25
Droïde de guerre	9	8	8	2	2	5	5	5
Commando Imperial	2	1	1	1	1	55	55	50
Droïde espion	1	1	1	1	1	60	60	60
Droïde de reconnaissance	1	1	1	1	1	30	30	30
Commando Noghi	2	1	1	1	1	55	55	55

Les unités en italique ne sont pas disponibles au début du jeu et doivent faire l'objet d'une recherche.

STAR WARS REBELLION

LA STRATEGIE DE L'EMPIRE

A TOUT seigneur tout honneur ! Pour notre analyse stratégique sur *Rebellion*, nous avons décidé de commencer par l'Empire et présenter les possibilités offertes par le côté sombre de la force. Vous me direz, c'est les méchants... et alors !

Par Fabrice AUFORT

Comment triompher avec l'Empire ? A priori, la réponse est simple et les conditions de victoire sont claires. Il faut détruire le quartier général rebelle et neutraliser deux des personnages clés de l'alliance : le dernier des chevaliers jedi, Luke Skywalker, et la présidente du gouvernement rebelle, Mon Mothma. Toutefois, la mobilité des personnages et de la station rendent cette tâche plus ardue que trouver trois aiguilles dans une botte de foin ! En





autre, chaque partie présente une situation différente, tant au niveau stratégique que tactique, car chaque secteur et chaque planète sont différents.

Dans cette entreprise aux proportions galactiques, le succès réside dans une stratégie réfléchie et rigoureusement mise en œuvre. Précisons le passage que si ces objectifs ne sont pas atteints, la partie n'est pas perdue pour autant, car l'Alliance a également des conditions difficiles à remplir pour l'empêcher. C'est pourquoi, avant de se préoccuper

Gedass, à gauche
Le secteur de Sesswenna au démarrage du jeu. Un général, à la tête de la mission, assure la sécurité de l'empereur.

Gedass, à droite
Un croiseur Interceptor tel qu'il est présenté dans l'encyclopédie galactique.

de gagner, la première préoccupation de l'Empire est de ne pas perdre. Pour cela, il lui faut à tout prix protéger Coruscant, le siège du gouvernement, et éviter la capture de l'empereur Palpatine ou de Dark



Vador par les rebelles. La perte de l'un de ces éléments n'est pas décisive en elle-même, mais elle annonce souvent une issue funeste, en particulier contre un véritable adversaire.

CONSERVER L'AVANTAGE INITIAL

Au commencement de la partie, l'Alliance est beaucoup plus faible et ses meilleurs éléments sont dirigés du centre de la galaxie. Cet avantage stratégique est, en outre, accentué par une puissance de feu écrasante. C'est l'étendue du champ de bataille et l'incertitude qu'il représente qui rendent fragile l'édifice de Palpatine. Pour cesser la difficulté, chaque action de l'un des deux camps fait évoluer la position des planètes neutres des secteurs centraux, et les mondes ennemis sont plus proches des rebelles. Les maîtres-mots de l'Empire seront donc méthode et maturité.

Au départ, l'Empire est en position dominante sur presque tous les plans. Il dispose de ressources importantes réparties aléatoirement dans les secteurs centraux de la galaxie. Dans celui de Sesswenna, la capitale impériale, Coruscant, possède au moins une usine de construction. Elle est protégée par une flotte comprenant un ou deux destroyers stellaires et accueille l'empereur et sa cour. Si la flotte n'est pas là, l'empereur n'est plus en sécurité. Si la flotte n'est pas là, l'empereur n'est plus en sécurité. Si la flotte n'est pas là, l'empereur n'est plus en sécurité.



Gedass. La planète Coruscant après quelques mois : l'empereur réunit les missions de recherche sont lancées. La fenêtre à droite représente l'état des constructions en cours, les structures de production sans utilisation à leur pleine capacité.

Gedass. Le vert est la couleur de l'Empire, le rouge celle des Rebelles (pour une fois, les gentils ne sont pas en bleu...). Comme on peut le voir, la fin est proche, l'empereur se satisfait !



À gauche, le recrutement réussi ! L'État-major impérial compte un officier supplémentaire.

Dans les batailles importantes, le joueur doit diriger ses vaisseaux en « unités d'assaut » (Task force).

À droite, le droid.

et l'Empire peut disposer d'une ou plusieurs planètes plus ou moins productives.

À l'instar de nombreux jeux de conquête, le chemin vers la victoire passe par la construction d'une solide base de départ. La planète Coruscant est l'endroit rêvé pour cela, et en y plaçant l'empereur, elle devient le cœur stratégique de la galaxie et, par la même occasion, du jeu. Cette situation est déterminante pour la stratégie militaire de l'empire, comme débiter une partie d'échecs en occupant le centre. C'est, en effet, l'endroit où tout devra se régler à un moment ou un autre si les rebelles insistent à l'attaque. C'est également une réponse implicite à l'ennemi de la boîte de foin : l'ogre se fait l'adversaire, tout en lui préparant une chaise réception.

OPÉRATION FORTERESSE

Palpatine doit se consacrer exclusivement au recrutement. Ses talents de diplomate ne sont pas négligeables au démarrage, mais il est plus utile dans son palais. Outre l'accroissement nécessaire des effectifs, sa simple présence dans la capitale augmente le charisme (valeur de commandement) de chaque officier impérial en poste dans la galaxie. Par ailleurs, l'empire devant à la fois préserver la planète des intrusions rebelles et assurer la sécurité de sa majesté, ce placement initial permet de faire l'économie d'une des flottes nécessaires à leur protection.

Le premier officier disponible le doit impérativement être nommé général à Coruscant, afin de prévenir les passions d'espionnage ou de sabotage de la rébellion. Si aucun n'est au ordres de l'empereur au démarrage, il ne faut pas hésiter à utiliser Vader, jusqu'au recrutement d'un officier. Les personnages le plus souvent compétents dans ce domaine sont

EXTRAITS DU RAPPORT THANAS
DE LA COORDINATION DES MONDES ÉTERNELS

Il est important de garantir le soutien logistique d'une unité en mouvement. Dans un second temps, les missions de soutien doivent être effectuées par les unités de soutien, qui sont les plus efficaces pour la logistique. Elles doivent être placées dans les zones de soutien, qui sont les plus efficaces pour la logistique.

Il est important de garantir le soutien logistique d'une unité en mouvement. Dans un second temps, les missions de soutien doivent être effectuées par les unités de soutien, qui sont les plus efficaces pour la logistique.

Il est important de garantir le soutien logistique d'une unité en mouvement. Dans un second temps, les missions de soutien doivent être effectuées par les unités de soutien, qui sont les plus efficaces pour la logistique.

Il est important de garantir le soutien logistique d'une unité en mouvement. Dans un second temps, les missions de soutien doivent être effectuées par les unités de soutien, qui sont les plus efficaces pour la logistique.

Il est important de garantir le soutien logistique d'une unité en mouvement. Dans un second temps, les missions de soutien doivent être effectuées par les unités de soutien, qui sont les plus efficaces pour la logistique.

Il est important de garantir le soutien logistique d'une unité en mouvement. Dans un second temps, les missions de soutien doivent être effectuées par les unités de soutien, qui sont les plus efficaces pour la logistique.

Il est important de garantir le soutien logistique d'une unité en mouvement. Dans un second temps, les missions de soutien doivent être effectuées par les unités de soutien, qui sont les plus efficaces pour la logistique.



À gauche, le recrutement réussi ! L'État-major impérial compte un officier supplémentaire.

Si le joueur opte pour une stratégie de « terre brûlée », il devra multiplier les missions de sabotage pour préparer ses assauts.

Ozzel, Needa, Zuggs, Screed, Bane, Nothos, Gammell et Daxa. Normés en tant que général, ils garantissent la sécurité de l'empereur, mais aussi des missions en cours (recrutement, diplomatie, recherche ou jell), des installations de production, ainsi que des vaisseaux en orbite. Il est même possible, par la suite, d'utiliser la planète comme centre carcéral, en y conservant l'ensemble des prisonniers rebelles à l'issue de leur capture.

Il est également préférable de lancer des missions de recherche dans tous les domaines des que le recrutement le permet (installations : Lemelisk, Orlok, Villar ; troupes : Lemelisk, Cavell, Veers ; vaisseaux : Lemelisk, Kley, Thrawn). Les scientifiques ne doivent pas être envoyés en mission ou nommés à des postes de commandement, même quand ils sont aussi bons que Thrawn ! Dans ce domaine, le regroupement joue aussi en faveur de la puissance de l'empire.

En effet, la sécurité d'un centre de recherche nécessite un général compétent, une bonne garnison et des chasseurs Tie en quantité suffisante pour impressionner les flottes adverses. C'est pourquoi il ne faut pas hésiter à détruire une mine ou une raffinerie sur Coruscant, afin de permettre l'installation d'un chantier naval et d'un centre d'entraînement manquant. Il servira de laboratoire de recherche durant toute la partie et produira, en outre, de quoi lancer des missions à proximité.

VERROUILLER LE SECTEUR SESSWENA

Si l'Empire dispose dès le début d'un diplomate (Plett, Jorgerod, Pullbeon, Bin Essada ou Pier Thamas), il doit au plus vite partir en ambassade sur le monde neutre le plus productif du secteur Sesswena. Il ne doit pas chercher à convaincre toute la population, mais donner la priorité à la rapidité de conversion. Dès que la planète passe dans le vert, il



décolle immédiatement pour une autre destination neutre intéressante, tel un candidat américain en campagne ! Les réussites successives font monter le taux de loyauté des mondes du secteur et provoquent des adhésions spontanées. Compte tenu des délais de construction, la préférence ira aux planètes équipées de chantiers navals ou de centres d'entraînement, puis aux unités de construction.

Dans le même temps, toute présence rebelle dans le secteur doit être neutralisée au plus vite. La présence d'un destroyer dans la région inspire la terreur et la soumission dans les mondes neutres. Le moyen le plus rapide pour entraver les actions de l'ennemi consiste à instaurer des blocus successifs sur les planètes rouges du secteur. Utiliser une flotte

renforcée par des commandos impériaux et un officier, ou mieux, un « agent spécial » comme Menendo, Garindan, Lubnial, Niles Ferrier, Neval Gargant ou Shenir Ric. Quelques jours en orbite suffiront pour détruire « discrètement » les centres de production et de défense de l'alliance, puis passer à la planète suivante sans déclencher d'affrontement terrestre. Les centres d'entraînement rebelles doivent être éliminés en priorité, sinon l'ennemi sera attentif.

Les agents de Palpatine ont mauvaise réputation, alors n'hésitez pas à la justifier en jouant « méchant » : sabotages, enlèvements et assassinats politiques. En revanche, il est totalement inutile, voire dangereux, de passer à l'assaut d'une planète neutre ou rebelle à ce moment de la partie. Tant que l'ennemi n'est pas en position dominante dans le secteur, une attaque aura des conséquences négatives sur le niveau de population de toutes les planètes. Dans ce cas, il n'est pas rare de voir deux ou trois gouvernements se ranger du côté de l'alliance, en même temps, et des mondes impériaux opter pour la neutralité.

Si les moyens manquent en terme de vaisseaux, la solution d'attente consiste à utiliser les transports de troupes comme base d'opération pour les forces

L'EFFET « ÉTOILE DE LA MORT »

Mémoire adressée à son Excellence Dax Vader par le général Dorja à l'issue de l'expérience d'Alderaan.

« Les succès remportés par le projet étoile de la mort ne doivent pas nous faire oublier les possibilités offertes par notre flotte. Il est aujourd'hui possible de mettre en place des éléments d'assaut capable de réduire à néant les systèmes et même les secteurs adverses dans le camp rebelle. Certes, de telles interventions comportent des conséquences politiques négatives, mais l'éradication totale du complot rebelle est à ce prix... »

« ... Il s'agit de créer une force d'assaut composée des éléments rapides de la flotte. Elle devra être en mesure de prendre possession de l'espace aérien adverse, de neutraliser les défenses à partir d'une position orbitale, d'effectuer un bombardement massif puis de débarquer des troupes afin de prendre le contrôle de la planète. Il suivra ensuite de détruire l'ensemble des installations planétaires et orbitales, puis d'embarquer à nouveau les troupes impériales à bord de la flotte... »

« ... Le champs de ruines ainsi obtenu est totalement atterré à nos adversaires, mais également inefficace et improductif. La flotte peut passer à l'objectif suivant et

l'Alliance a perdu d'importantes ressources... »

« ... En résumé, la force d'assaut sera organisée autour d'un ou deux destroyers de la classe Victoire (VD) et de deux à quatre croiseurs légers (classe Carrack). Ces vaisseaux dotés d'un facteur hyper-espace de 60 garantissent un déplacement interstellaire rapide et les navires légers assureront le soutien rapproché des destroyers contre la chasse rebelle. Les commandos embarqués devront neutraliser les défenses planétaires (boucliers et batteries) pour permettre un bombardement efficace et total des forces militaires présentes.

Afin d'assurer une meilleure coordination de l'ensemble de ces opérations, il serait préférable de placer un officier supérieur à la tête de la flotte. Sa présence renforcera l'efficacité des bombardements et de la chasse. Il est également susceptible de prendre part aux interventions des forces spéciales. Après l'élimination des troupes ennemies, le contingent d'assaut occupera les sites stratégiques sans coup férir et organisera la destruction simultanée de l'ensemble des centres de production de la planète, mines et raffineries incluses. »



spéciales et les agents. Les commandés impériaux sont relativement efficaces dans les missions de sabotage simples (par exemple de deux, dont un en couverture). Après deux mois de jeu, alors que les rebelles les plus dangereux d'intervention plus boucoup dans le secteur, l'Empire pourra commencer la conquête des planètes les plus riches et détruit les ressources de la rébellion.

PLANIFIER LES CAPACITÉS DE PRODUCTION

Le joueur dispose désormais des planètes riches du secteur et d'au moins un centre de construction sur Coruscant. Il lui faut maintenant développer des planètes les plus riches et les spécialiser selon les productions qu'il désire lancer. En règle générale, les installations suivantes sont assez installées en détruisant un minimum de mines et raffineries :

- deux centres de construction (trois installations minimum) ;
- un centre d'entraînement (quatre installations minimum) ;
- un chantier naval principal (cinq installations minimum) ;

- deux chantiers navals annexes (deux installations minimum).

Chacune de ces planètes doit être protégée par un bouclier et des batteries laser. Une garnison de stormtroopers (ou plus tard de darktrooper) permet de réduire les chances d'infiltration.

Dark Vader débute souvent sur Coruscant, au bord d'un destroyer en orbite. Quand il se trouve dans un autre secteur, une flotte impériale l'accompagne. C'est de très loin le personnage le plus puissant du jeu. Il mène jusqu'à ce que l'ennemi le rattrape (il bon ne se suent mentir...). Il n'existe tout court il n'y a pas de lui les éventuels obstacles au passage. C'est un bon diplomate, un espion accompli et le meilleur combattant de la galaxie.

Ses flottes de masse de conquérir ou ravager un secteur entier. À bord d'un titane, il peut détruire les installations rebelles de l'ennemi, ou de production, capturer les chercheurs, assassiner les officiers ennemis et même saboter des vaisseaux. C'est la destruction incarnée !

Plusieurs options décisives s'offrent en début de partie en ce qui concerne, car il faut le dire aussi important que le reste aux autres, sont plus. En effet, même si nous sommes en mesure de le savoir, il n'est pas évident de savoir les agents de l'Empire ou les Côté sombre. De la force, assurant ainsi la promotion des pièces. Le joueur doit donc décider très tôt quelle facette il compte employer et, en premier lieu, quel sera son champ d'action.

Autant débuter, l'attaque du secteur de l'Empire. Ses compétences sont les plus élevées, mais il est le plus en mesure d'appréhender l'ennemi et d'être vu par ceux qui lui échappent. Sa présence sur Coruscant renforce les efforts de la population l'ennemi et il concentre les forces vives de l'Empire (il peut être trop à long terme, mais il est avant tout une question de choix stratégique). Il peut également participer à la pacification du secteur avec ou sans diplomatie, mais dans ce cas, il quitte la capitale.

Ces lors que la partie s'engage réellement tout doit de un ou deux mois selon la configuration du départ, les me-

que possible, un officier et des unités de la chasse doivent renforcer la sécurité de la planète. Si les capacités productives le permettent, il est également utile de placer des unités de commandés en garnison. Ces derniers seront sur place saboter une flotte ennemie tentant un blocus planétaire.

Quand la domination impériale est assise dans le secteur Sesswena, le joueur doit décider de son nouvel axe de développement. Il peut s'agir d'un secteur central ou d'Empire, est implanté depuis le départ, d'un secteur neutre ou rebelle, voire d'une région inconnue. En règle générale, il est bon de lancer parallèlement une mission de colonisation dans les secteurs extérieurs (voir encadré) et une opération de plus grande envergure sur un secteur central.

Les plus sûrs, il s'agit du plus précis le secteur Coruscant. Néanmoins, la répartition politique initiale peut changer les données du problème et imposer un secteur plus lointain comme celui de Sluis. Tout dépend ensuite des choix qu'il effectue face aux options stratégiques qui lui sont offertes. En voici quelques unes :

- la course aux armements, avec ou sans étoile de la mort ;
- la méthode douce, un habile mélange de diplomatie et de destroyers stellaires ;
- la politique de la terre brûlée, peut affaiblir les rebelles et empêcher leur développement ;
- le chat et la souris, à base d'espionnage, de capture et d'assassinat ;
- le rouleau compresseur, où l'Empire débarque en force pour pacifier un secteur !

LE CAS VADOR

Les premières missions sont en mesure de donner le relief sur Coruscant et il faut immédiatement lui confier des missions importantes. Plusieurs choix sont possibles et chacun d'eux présente des avantages et des inconvénients, mais surtout des bénéfices :

le chevalier noir

La formation noir permet le développement des personnages extrêmement puissants, capables de dépasser 150 CC (20 dans certaines compétences). Au cours d'une partie équilibrée, deux ou trois personnages de ce calibre sont souvent suffisants pour la défense en ayant fait sur plusieurs fronts. Au chapitre des désavantages, un tel rôle fait perdre la possibilité de tester sur Coruscant et la chance des missions d'entraînement. Ici ailleurs, c'est une chose différente, avec la diplomatie, ou Vador est susceptible d'obtenir :

le commandant Vader

L'officier Anakin Skywalker est en mesure de diriger n'importe quelle opération lancée par l'Empire. Sa présence garantit bon souvent son succès. Même en diplomatie, qui n'est pas son point fort il a moins de 100 CC. Il est présent dès le démarrage de la partie et peut contrôler de nombreuses planètes. C'est un peu d'ennemi en regard de ses autres compétences, mais il s'agit d'un personnage très utile et très utile.

le bras de l'Empereur

Emir Dark Vader peut mener la chasse aux rebelles dans les secteurs éloignés par l'Alliance. Aucun personnage, même Luke Skywalker, n'est en mesure de l'arrêter. Cela dit, chose qui s'explique, c'est que, même s'il est le plus puissant des Jedi, les autres sont aussi puissants. Il a l'avantage de la star qui peut en faire de l'Empire, comme la rébellion et des origines du dernier Jedi. Il peut aussi plaisir de la proposer de conquérir ensemble la galaxie !

DÉTERMINATION ET PRUDENCE

La stratégie, disait Helmut von Moltke, n'est pas un plan d'action à long terme, mais l'évolution d'une idée centrée au gré des circonstances. Dans *Rebellion*, c'est un résumé parfait de la situation impériale, où l'axe principal est la destruction du quartier-général rebelle. Il n'est pas indispensable de porter en queue des agents de l'alliance, la majeure partie s'attaquera directement à l'Empire à un moment ou un autre. Ceux qui auront échappé aux mailles du filet, ainsi que les chercheurs, seront neutralisés dans la course après la station gouvernementale.

La progression impériale reproduit des schémas identiques dans tous les secteurs. Il est important d'occuper une position centrale pour réduire les temps de voyage pour des forces spéciales, des flottes et des personnages. Afin de s'attaquer efficacement à un secteur rebelle ou partagé, il faut réunir au moins deux officiers, un général à terre et un amiral pour la flotte, un ou deux espions et un diplomate. Dans un secteur neutre, comme dans les mondes frontaux, un diplomate seul peut suffire tant que les agents de l'alliance sont inactifs.

Après la prise de contrôle d'une planète (pacifique ou non), la première installation utile est un centre d'entraînement, idéal pour produire des commandos et des espions, il fournira ensuite les régiments réguliers nécessaires à l'expansion territoriale. Ensuite viendra un chantier orbital qui assurera l'entretien de la flotte et l'approvisionnement en chasseurs. Si le boudier a été détruit durant l'assaut, il faut le remplacer au plus vite (attention aux délais de transport). Avec un bon officier, la planète devient une base d'opération très sûre, assurant la conquête, puis la protection des mondes environnants.

Ce tour d'horizon des possibilités offertes par l'Empire pourrait laisser à penser que les chances de l'alliance sont minces. C'est, en effet, le cas face à un joueur impérial qui prendra le soin de ne rien laisser au hasard. Nous verrons dans le prochain article comment la rébellion peut passer du statut de grain de sable dans la machine impériale à celui de séisme dans l'ensemble de la galaxie. Pour l'heure, rejetez le côté sombre de la force !

A LA COUR DE PALPATINE

NOM	DIPLOMATIE	ESPIONNAGE	SABOTAGE	OFFICIER	NOTES
PALPATINE ¹	++	++	++	Non Recrutement	
DARK VADOR ²	++	+++	+++	+++	Recrutement
Bane Nothos	-	+	-	+++	Troupes
Brandei	-	+	++	+++	
Covell	-	-	-	+	
Daala	-	++	++	+++	
Dorja	-	+	+++	+++	
Grammel	+	+	++	+++	Vaisseaux
Griff	-	+	+	+++	
Jerjerod	+++	-	-	++	
Klev	-	-	-	++	
Needa	-	++	++	+++	
Orlok	-	+	+	+	Installations
Ozzel	-	+++	++	+++	
Pellaeon	+++	+	+	+	
Piett	++	-	-	++	
Pter Thanas	++	+	+	+	
Screed	-	++	++	+++	Vaisseaux Troupes
Thrawn	+	++	+	+++	
Veers	+	-	-	+	
Zuggs	-	+++	++	+++	
Bevel Lemelisk	-	-	-	Non	Inst/Vais/Troup
Bin Essada	+++	-	-	Non	
Garindan	-	+++	+++	Non	CMIS
Lambasat	-	+++	+++	Non	
Menno	-	+++	+++	Non	
Nile Ferrier	+	++	+	Non	
Noval Garaint	-	+++	+++	Non	
Shenir Ryx	-	+++	++	Non	
Villar	-	++	++	Non	
					Installations

1. Le maximum de compétences pour un joueur à terre dans un secteur neutre est de 22. Les compétences pour un joueur à terre sont de 10 pour un joueur, 12 pour un joueur expérimenté, 14 pour un joueur expérimenté et 16 pour un joueur expérimenté. Les compétences pour un joueur à terre sont de 10 pour un joueur, 12 pour un joueur expérimenté, 14 pour un joueur expérimenté et 16 pour un joueur expérimenté.

2. Les compétences pour un joueur à terre dans un secteur neutre sont de 22. Les compétences pour un joueur à terre sont de 10 pour un joueur, 12 pour un joueur expérimenté, 14 pour un joueur expérimenté et 16 pour un joueur expérimenté. Les compétences pour un joueur à terre sont de 10 pour un joueur, 12 pour un joueur expérimenté, 14 pour un joueur expérimenté et 16 pour un joueur expérimenté.

Les compétences pour un joueur à terre dans un secteur neutre sont de 22. Les compétences pour un joueur à terre sont de 10 pour un joueur, 12 pour un joueur expérimenté, 14 pour un joueur expérimenté et 16 pour un joueur expérimenté.

Les compétences pour un joueur à terre dans un secteur neutre sont de 22. Les compétences pour un joueur à terre sont de 10 pour un joueur, 12 pour un joueur expérimenté, 14 pour un joueur expérimenté et 16 pour un joueur expérimenté.

POUR la première fois, un jeu sur ordinateur est consacré aux guerres du XVIII^e siècle, et plus particulièrement aux succès foudroyants de Frédéric de Prusse. *Dragoon* se présente comme une adaptation, parfois rustique mais très réussie, des principes fondamentaux du jeu d'histoire sur carte au monde de l'informatique.

Par Frédéric BEY

Édité par Art of War Publishing et Boku Strategy games, deux modestes éditeurs, *Dragoon* se présente en deux modules distincts, disponibles cha-



Dragoon (1740-1760) Les batailles de Frédéric le Grand

en sous la forme de trois disquettes, ce qui augure mal de la modernité du jeu... Cette impression est partiellement gommée à l'installation puisqu'on découvre que ce jeu fonctionne uniquement sous Windows 95 ! La présentation des batailles est soignée : historiques et aides en ligne, gravures d'époques pour mettre les joueurs dans l'ambiance du XVIII^e siècle. Les cartes et les figurines (symbolisant les unités), tout en étant précises et jolies, sont cependant loin d'atteindre les sommets de la série *Battleground*, par exemple. La valeur de *Dragoon* ne se dévoile qu'après un examen poussé du jeu.

UN JEU D'HISTOIRE « PUR ET DUR »

Dragoon peut être pratiqué à deux joueurs, en chaise tournante uniquement (pas d'option par courrier électronique), ou seul contre l'ordinateur



évidemment. Dans les deux cas, la partie se déroule par tour et selon les règles les plus académiques du jeu d'histoire.

Chaque tour débute par une phase commune aux deux camps, pendant laquelle sont effectués les tirs d'artillerie. Il suffit de cliquer sur la batterie d'artillerie que l'on veut faire tirer, puis sur la cible (une petite fumée et un effet sonore marquent le coup). Le jeu identifie trois types de canons, en fonction de leurs calibres. Quand les deux joueurs ont effectué tous leurs tirs, on déclenche la fin de la phase et l'ensemble des résultats peut être consulté.

La suite s'organise autour du concept de commandement. Tous les quatre tours, les joueurs attribuent les points de commandement de son général en chef aux subordonnés qui sont à sa

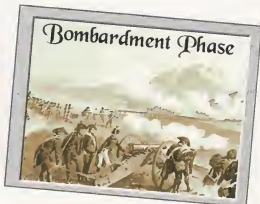
En dessous à gauche. Tir d'artillerie prussienne à Mollwitz, détectable aux petites fumées...

En dessous. Le choc des cavaleries adverses à Hohenfriedberg, avec un gros plan à 400 %.



En titre. L'armée prussienne à la gigantesque bataille de Prague, le 6 mai 1757.

portée. C'est cette distribution d'ordre qui conditionne les actions à venir. L'ordinateur va, en effet, gérer l'activation successive des chefs des deux camps, en fonction de leur initiative et des points de commandements attribués par les généraux en chef. Il s'ensuit une série de séquences — tirs, mouvements (y compris charges de cavalerie), feux défensifs, assauts — à effectuer pour les unités d'une formation dont le chef est activé. Nous ne sommes pas très loin du système de jeu de la série d'Interactive Magic *Les Grandes Batailles* (Alexandre, Hannibal et César), adapté à l'époque de Frédéric le Grand : le tour de jeu est découpé en phases au cours desquelles chacun des deux joueurs s'exprime dans un ordre plus ou moins aléatoire.



INTERFACE À LA FOIS MODERNE ET LOURDE

Le champ de bataille peut être regardé selon trois niveaux d'éloignement : la vision standard (100 %), la vision rapprochée (400 %) et la vision éloignée (25 %). Cela n'empêche pas une navigation difficile sur la carte : elle n'est en effet possible que via les « ascenseurs » Windows... Une barre d'icône fournit un certain nombre d'outils appréciables : visualisation des rayons de commandement, visualisation des formations, touche de changement d'orientation ou de formation d'une unité, déclenchement d'une charge. Le tout est explicite et pratique.

Le problème vient plutôt du nombre d'opérations à effectuer pour boucler un tour. Il est en effet nécessaire de bouger les unités une par une et hexagone par hexagone, puis de sélectionner leurs tirs et leurs assauts de la même manière. Il n'y a pas de possibilité de mouvement de groupe, ni de gestion des bataillons par formations plus large. Seuls les passionnés de l'histoire militaire du XVIII^e siècle parviendront à pardonner à une telle interface ! Il faut de toute manière aimer cette période, avec la rigueur des alignements et l'ordonnement quasi rituel des manœuvres qui la caractérise pour apprécier *Dragon*. Une certaine lenteur ressort donc des parties, mais c'est le prix de toute simulation fidèle, tout du moins, à cette échelle (bataillons et escadrons).

RICHESSSE DES SCÉNARIOS

Il n'en reste pas moins qu'avec six batailles complètes plus sept scénarios plus petits, les deux modules *Dragon* proposent un échantillon très complet et varié de situations. Pour débiter, la bataille de Mollwitz, qui met en scène de faibles effectifs (voir encadré) est idéale, tout comme les

LES BATAILLES DE DRAGON

Chaque module de *Dragon* traite trois batailles, dont une de plus près, en la déclinant en plusieurs scénarios d'ampleur variable.

Module 1 : la campagne de Kolín

Kolín (18 juin 1757) : Alors qu'il assiège Prague avec 60 000 hommes, Frédéric doit faire face à l'arrivée d'une armée de secours, de 53 000 impériaux, commandée par von Daun.

Avec seulement 35 000 soldats, Frédéric marche à leur rencontre et les affronte à Kolín. Les attaques prussiennes, enrayées par les actions de harcèlement sur les flancs des « pandours et Croates » de l'armée impériale, s'avèrent peu efficaces. Après 5 heures de combats, Frédéric doit battre en retraite en ayant perdu 1/3 de ses hommes. Von Daun n'a perdu que 8000 hommes. Le siège de Prague et levé et la Bohême évacuée...

Dragon propose la bataille complète et quatre scénarios.

Hohenfriedberg (4 juin 1745) : avec 65 000 hommes, Frédéric doit faire face à l'avance de 85 000 ennemis. Il attaque en Silésie les alliés saxon de l'armée autrichienne, qu'il met en déroute. L'assaut se poursuit sur les Autrichiens de Charles de Lorraine, arrivés trop tard à la rescousse, et qui sont aussi irrémédiablement battus. La bataille demeure l'un des plus grands succès de Frédéric le Grand.

Mollwitz (10 avril 1741) : les 20 000 autrichiens de Neipperg, envoyés en Silésie par Marie-Thérèse contre Frédéric,

livrent bataille à autant de Prussiens sur un terrain ennemi. Malgré des charges de cavalerie furieuses, les Autrichiens sont repoussés avec de lourdes pertes. L'efficacité du jeu prussien a parlé pour la première fois et a causé 5 000 hommes de pertes à Neipperg !

Module 2 : campagne de Prague

Prague (6 mai 1757) : Frédéric, à la tête d'une armée de 64 000 hommes, attaque de flanc, après une marche de nuit, les 66 000 impériaux de Charles de Lorraine. Un moment désorganisés, les Prussiens écrasent les Autrichiens, notamment grâce à leur cavalerie qui déborde les flancs ennemis. Charles de Lorraine se réfugie dans Prague après avoir perdu 15 000 hommes (tués ou prisonniers). Les pertes de Frédéric sont équivalentes.

Dragon propose la bataille complète et trois scénarios.

Lobositz (1^{er} octobre 1746) : entouré d'ennemis, Frédéric prend l'initiative dans la guerre de Sept ans en attaquant en Bohême les 30 000 Autrichiens de von Browne, avec une armée de taille équivalente. Dans un brouillard intense, les troupes prussiennes, plus disciplinées prennent rapidement le dessus. Les pertes sont de 3 000

hommes de chaque côté.

Chotusitz (17 mai 1742) : Charles de Lorraine essaye de s'opposer à l'invasion de la Bohême par Frédéric le Grand. L'infanterie prussienne prend progressivement le dessus et voit son succès parachevé par la cavalerie. Les Autrichiens perdent toute leur artillerie. Marie-Thérèse devra signer la paix moins d'un mois après cette grave défaite...

petits scénarios extraits des batailles de Kolín (*Dragon* 1) ou de Prague (*Dragon* 2).

L'IA du jeu n'est pas spécialement performante. Elle est plutôt conçue pour tenir le rôle des Autrichiens, dont les manœuvres n'ont jamais riva-

lité. Les lignes prussiennes sous le feu autrichien à Kolín.

Contre Illustration de la phase d'activation de Frédéric le Grand.



Start Dragon

- ✓ Save it as played by the computer
- ✓ Save it as played by the computer
- ✓ Restore what is played by the computer



DRAGON

Qualités : sujet original, excellente simulation historique, fine, précise et documentée (les unités sont, par exemple, précisément rendus). Système de jeu efficace, avec activation à tour de rôle des généraux des deux camps.

Défauts : interface un peu laborieuse, graphisme, musique et divers effets assez rustiques. Jeu par e-mail ou internet non prévu.

Pour commander *Dragon* (qui est introuvable en France pour l'instant), contactez **Art of War Publishing**, 12 Metric Road, Iowa City, IA 52240, USA. Tél. : (1) 319 351 5396. Voir aussi www.boku.simplenet.com

Prix du module : 30 \$

LA CÉLÈBRE série des Warlords de SSG connaît un nouveau développement avec une extension complète pour le troisième volume, paru l'année dernière. *Darklords Rising* comprend de nouvelles campagnes et un éditeur complet de scénarios.

Par Théophile MONNIER

Réalisée par l'éditeur australien SSG et maintenant éditée par Red Orb, la série des *Warlords* peut être considérée comme un des plus grands classiques du jeu de stratégie à thème fantastique. Il s'agit, bien sûr, d'un jeu en tour par tour situé dans un univers médiéval.



WARLORDS III DARKLORDS RISING

fantastique, et dans lequel on trouve les trois ingrédients essentiels de ce type de jeux : une base constituée d'une grande diversité d'unités militaires et de batailles, une once de gestion et

G-dessous : à gauche et à droite. En plus des quatre nouvelles campagnes et de quelques retouches relativement mineures, l'amélioration principale de cette nouvelle version de *Warlords III* est l'ajout d'un éditeur de scénarios très complet : cartes, unités et héros, tout devient possible...

un généreux saupoudrage de héros et d'objets magiques...

Comme son nom l'indique, *Warlords* place le joueur dans la peau d'un chef de guerre, qui envoie ses armées, produites dans ses châteaux, à la conquête des terres adverses, et qui dispose de plusieurs héros à son service, soit pour mener ses unités, soit pour effectuer des quêtes leur permettant d'obtenir des espèces sonnantes et trébuchantes, des objets magiques, des alliés

monstrueux ou diverses capacités spécifiques. Warlords comprend de très nombreux scénarios mais s'organise surtout autour des campagnes, le joueur pouvant alors conserver quelques unités et ses héros entre chaque scénario.

Le premier *Warlords* avait lancé ce genre de produit, qui a trouvé sa consécration avec le très populaire *Heroes of Might & Magic*, strictement similaire dans le concept. La parution de la version III de *Warlords* l'année dernière avait apporté un



MEGA-CAMPAGNE STEEL PANTHERS I OPÉRATION HUSKY

STEEL PANTHERS I

remise à niveau générale indispensable à la série, passablement défraîchie par rapport à la production actuelle (bien que présentant, toutefois, comme grand intérêt de proposer une diversité étonnante, l'éditeur de scénarios permettant de créer tous les univers imaginables...).

AMÉLIORATIONS DIVERSES

Intitulé *Darklords Rising*, cette extension à la version III de *Warlords* est en fait un nouveau jeu complet (elle ne nécessite pas la version de base). Elle apporte quelques améliorations relativement mineures en réalité mise à part, absence notable de la version III, un éditeur des scénarios.

Darklords Rising reprend toutes les missions et campagnes incluses dans la version de base, auxquelles viennent s'ajouter quatre nouvelles campagnes et douze scénarios inédits. Les campagnes présentent surtout l'intérêt d'être relativement courtes et assez originales, comme la guerre des Nains qui se déroule entièrement dans un vaste royaume enterré. Comme on peut s'y attendre, l'extension propose son lot de nouvelles unités : cinq nouveaux héros, de nombreuses unités de combat, des sorts inédits, des objets magiques inconnus jusqu'alors, etc.

L'éditeur de scénario est très performant, avec la possibilité de créer des batailles aléatoires relativement facilement, ou bien celle de créer de toutes pièces ses propres scénarios — dans les limites du monde médiéval-fantastique d'Etheria toutes-voies — à la différence de la version II.

Malgré ses diverses améliorations, il faut bien reconnaître pourtant que ce nouvel avatar de la série *Warlords* ne provoque pas un enthousiasme débridé. Certes, la durée de vie étonnante du jeu et son intérêt ludique, des qualités déjà présentes dans la première version, sont bien préservés, mais on aurait tout de même espéré des améliorations plus notables. Un exemple simple : le choix d'unités à construire est toujours très limité pour chaque camp, et cela même si vous parvenez à vous emparer des villes adverses reste l'une des lacunes de ce jeu. En d'autres termes, si vous êtes un chevalier, vous ne pouvez produire que les sept ou huit unités de chevalier, même si vous parvenez à vous emparer de la capitale des Gobelins.

Dans un scénario isolé, cela n'est pas trop grave, mais dans une campagne de plusieurs scénarios, on en vient vite à se lasser de toujours voir les mêmes unités en action et on perd tout intérêt à capturer les villes adverses intactes, capables de capturer théoriquement de produire des unités aux capacités différentes de celles des vôtres. Il est tout le moins incroyable que les concepteurs n'aient pas saisi l'occasion de cette extension pour diversifier les capacités de production des villes...

Autre exemple, le jeu ne prend pas en compte le concept des zones de contrôle (les unités ne se bloquent pas l'une l'autre) et il est donc très difficile de bloquer l'accès à ses villes arrière ou d'interdire le passage à un point stratégique... mais ce genre de critiques émane de quelqu'un qui a beaucoup pratiqué la version II et III et qui ne le regrette pas !

Warlords III appartient ainsi à ce genre de jeux que tout stratège se doit d'avoir dans sa ludothèque, et cette extension apporte encore un argument supplémentaire à ce fait !

Deuxième produit édité par Novastar dans la série *Mega-Campaign* pour *Steel I* (la première campagne étant « *Soviet Blitzkrieg 1950* », « *Operation Husky* », l'invasion de la Sicile, est un peu à part dans la série : initialement prévue comme une disquette d'extension normale pour 1997, elle a finalement été adaptée au produit *Mega-Campaign*).

Cette campagne ne fait pourtant pas partie de la série prévue chez Novastar devant couvrir l'ensemble de la Seconde Guerre mondiale, elle est « autonome » mais plus importante (en nombre de scénarios/variantes) que les autres : elle sera en effet éditée en trois parties, dont seule la première est actuellement disponible, mais qui nécessite à elle seule trois disquettes de fichiers « compactes », contenant un total de plus de cent variantes de scénarios ! L'échelle de la simulation est elle aussi différente des autres campagnes pour *Steel* : il s'agit en effet d'une simulation, presque heure par heure, de l'assaut du 1^{er} bataillon de Rangers américains, soutenu par l'artillerie de l'US Navy, sur la plage de Gela en Sicile, à l'aube du 10 juillet 1943, et elle ne couvre que trois jours de combat, jusqu'à la prise de la forteresse de Butera, dans l'arrière-pays, au soir du 13 juillet.

La première partie ne couvre que la matinée du 10 juillet, depuis le débarquement jusqu'à la contre-attaque des blindés de la division Hermann Göring. Le joueur jouant cinq ou six scénarios.

LE PROGRAMME « MEGA-CAMPAGNE »

Présentons d'abord les principes et le fonctionnement du programme des *Mega-Campaign* de Novastar : il s'agit d'un programme développé par Novastar et qui se situe « au-dessus » de *Steel Panthers*.

L'utilisateur lance le programme Novastar et effectue quelques choix stratégiques ou tactiques. Le programme lance ensuite *Steel Panthers* pour permettre de jouer le scénario sélectionné. En fait, ce lancement automatique est le seul lien d'information entre les deux programmes : une fois *Steel* lancé, il faut charger le scénario, le jouer normalement, et après l'avoir terminé, indiquer soigneusement le résultat !

Mal à chaque fois, seul le « bon » scénario de la campagne est disponible, il n'y a pas à aller « à la pêche » dans une centaine de scénarios, ce qui rend le processus peu contraignant (et économe en place disque : les scénarios sont stockés « compactes » sur le disque, et ne sont décompactés qu'un par un au moment de jouer).

Les options disponibles dans le programme sont relativement simples, mais permettent une grande richesse de possibilités : le principe est, à chaque fois, de « payer » en points de victoire des informations complémentaires, des troupes de soutien ou des actions préparatoires, afin d'obtenir un maximum de points lors de chaque bataille. Car la victoire finale est déterminée par le programme *Mega Campaign*, qui affecte un nombre de points (fixe) pour chaque scénario joué, selon le niveau de victoire.

Pour donner un exemple tiré d'*Husky*, le joueur peut choisir de lancer un raid préparatoire (scénario à jouer), qui lui permettra, en cas de victoire, de s'assurer le contrôle de la jetée du port de Gela, ce qui modifiera la suite de la campagne en faisant arriver plus facilement les unités blindées en renfort. Il peut aussi renforcer ses chances de succès en demandant une section d'assaut supplémentaire, un rapport détaillé des positions ennemies, etc. Mais tout cela lui coûtera des points de victoire, et en voulant jouer au coup sûr, il ne pourra espérer au final obtenir un très bon score.

Ce programme enrichit donc largement la richesse des campagnes *Steel* : au lieu d'un « chemin » vers les scénarios uniquement liés aux niveaux de victoire obtenus, on a pour chaque scénario une panoplie de variantes en fonction des scénarios déjà joués et des options tactiques, de

renforts ou d'aide sélectionnés par le joueur. Techniquement, le programme est assez austère (écrans fixes, pas d'animations, police de caractère unique) et bizarrement, les textes à l'écran (briefings, rapports), souvent fort longs, sont présentés dans une minuscule partie de l'écran ne permettant de voir que quatre lignes, ce qui nécessite un défilement interminable et fastidieux...

L'OPÉRATION HUSKY

Novastar a délibérément choisi, pour cette campagne du moins, de ne pas utiliser les ordres de bataille proposés par *Steel*, mais de redéfinir toutes les unités, au niveau du groupe de combat (« team »), de 3-5 hommes. Ceci afin de mieux « coller » à la réalité historique, et d'offrir plus de possibilités au joueur.

De la même façon, les points de victoire liés aux pertes américaines (dans les scénarios) ont été triplés pour obliger le joueur à limiter les pertes, ce qui rend l'importance de la prise d'objectifs (qui dans *SP* est primordiale, la valeur de ceux-ci étant souvent quatre à cinq fois plus grande que la valeur des troupes), et est plus conforme à la doctrine américaine.

Toutes ces modifications aboutissent à des parties difficiles à gagner : pas question de victoire majeure avant la fin, la victoire mineure est déjà une performance ! Pour y arriver, les tactiques à employer doivent être un peu différentes de celles habituelles pour *SP* : il faut toujours chercher à minimiser les pertes, ce qui se fait en général :

- en utilisant au maximum l'artillerie pour réduire la défense adverse, ou pour couvrir les troupes par des fumigènes ;
- en faisant toujours faire les reconnaissances par des petits groupes d'éclaireurs ;



Le dernier scénario de la campagne : dans la ville de Gela dévastée par les bombardements de l'artillerie de marine, les Rangers se préparent à recevoir la contre-attaque des Tigres de la Hermann Göring. Ce n'est pas gagné d'avance

- en évitant absolument de faire « courir » les troupes sous le feu adverse, elles se font alors décimer ;

- lors des scénarios de contre-attaques de l'Axe, seules des tactiques d'embuscades permettent de détruire les chars allemands Tigres sans y perdre trop de monde ;
- en choisissant d'abandonner certains objectifs et garder les hommes vivants, et pas l'inverse.

Cette campagne est donc un peu à part dans la masse des extensions *Steel* : à tous les niveaux, le travail de recherche historique effectué transparent et l'échelle choisie donne vraiment au joueur l'impression de mener l'opération ! dommage que la qualité technique du programme ne suive pas et le réserve aux incondtionnels de *Steel Panthers*.

Pascal DI FOLCO

Mega-Campaign Steel Panthers : extension en anglais pour *Steel I* édité par Novastar. Disponible en import ou directement auprès de Novastar : PO Box 10, Rocklin, CA 95767, Tel. : (916) 624 7113. Fax : (916) 630 1009.

Adresse électronique : novastar@vfr.net. Adresse web : www.vfr.net/~novastar/novastar.htm

A PRÈS quelques conseils tactiques dans le dernier numéro, *CyberStratégie* vous propose une analyse détaillée des mécanismes de combat du superbe jeu de Talonsoft. Très technique mais indispensable !

Par Pascal DI FOLCO

Le système de jeu de *Front de l'Est* est relativement simple, mais assez peu expliqué (voire même pas du tout dans la version américaine). De plus, l'aide en ligne n'est pas très pratique et il n'existe aucune fonction pour « prévoir » les résultats avant la résolution du combat (comme par exemple dans *Tanks!* où l'on pouvait obtenir l'efficacité de chaque



FRONT DE L'EST

LE SYSTEME DE COMBAT

arme face à chaque cible). Par contre, le jeu se prête assez bien à une analyse statistique (sommaire, rassurez-vous !), qui permet de mieux jouer la myriade d'unités disponibles : comprendre ces mécanismes et les utiliser au mieux sont des avantages importants sur le front de l'Est ! Les conseils de jeu qui en découlent sont généraux, et permettent de déterminer des tactiques qui pourront s'appliquer à tous les scénarios ; il ne s'agit pas de « trucs » pour gagner tel ou tel scénario particulier.

LES PRINCIPES DE BASE

Chaque unité est dotée d'une valeur défensive (« Defense Value »), indiquée dans la fenêtre représentant l'unité sélectionnée ; elle peut être blindée, auquel cas la valeur est en rouge, ou non. Elle est aussi dotée d'un armement qui, pour chaque portée en hexagones, dispose de deux forces d'attaque : une contre les blindés et une contre les cibles non-blindées. Ces deux valeurs sont totalement indépendantes, et certaines armes peuvent être puissantes contre un type de cible et inefficaces contre l'autre (par exemple les mitrailleuses, efficaces uniquement contre des non blindés).

Dans le jeu, ces données sont accessibles par les touches F2, qui donne une description détaillée de l'unité et un graphe des puissances d'attaque (malheureusement pas très lisible), et F5 qui affiche un fichier d'aide listant les puissances des armes (disponible sur les versions 1.04 et suivantes).

Les deux vignettes ci-contre. La fenêtre d'unité ne donne que la force défensive d'une unité, rien sur son armement : la différence entre un Tiger et un T-34 peut, à tort, être considérée minime au vu de ces données ! L'analyse de notre tableau de tir montre qu'il n'en est rien...

● Les modificateurs des tirs

Lors d'un tir, certaines modifications sont appliquées à la force d'attaque :

- un chef participant à un tir (en dépensant autant de points d'action que cela en coûte à l'unité qui tire) ajoute son bonus de commandement (de 1 à 5) à la force d'attaque : c'est clairement plus décisif sur des petites forces d'attaque que sur des plus élevées (ex. : une infanterie pourra voir sa force antichars passer de 2 à 7, alors qu'un Tiger passera de 32 à 37) ;
- mais surtout, des modificateurs multiplicatifs sont appliqués selon le terrain de la cible, et certaines autres conditions : seulement 80 % de la

En titre. La tâche de l'infanterie allemande dans *Front de l'Est* est plus facile que dans la réalité...ici au sud de Stalingrad, l'avance allemande se fait sans trop de difficultés.

force initiale d'attaque s'appliquera à une cible dans les bois, 50 % si l'hexagone contient de la fumée, 90 % pour un tir vers une case plus élevée, etc. Ce qui fait qu'en tirant du bas d'une colline dans un hexagone de bois « enfumé », seule $80\% \times 50\% \times 90\% = 36\%$ de la force initiale atteindra la cible ! Les modificateurs d'orientation des blindés (règle optionnelle « Armor Facing effects » sont simulés de la même façon :

Gedossus. Une attaque massive de T-34 et de KV-1 face à une redoutable paire de Tiger.





Contre à gauche. La description détaillée de l'unité précise surtout les coûts de mouvement : le graphe indique bien la force et la portée maximale de l'armement du Tigre — 88 mm en l'occurrence, mais est peu lisible aux distances intermédiaires. La puissance de feu des T-34 décroît nettement au-delà de quatre hexagones alors qu'un Tigre est capable de détruire les blindés adverses à plus longue distance.

80 % de la force pour un tir de face, mais 130 % sur un côté et 150 % sur l'arrière.

Au final, on se retrouve parfois avec des tirs efficaces à 20 %, voire moins : tirs dans des villes, bunkers, etc., mais le maximum est de 165 % sur une cible en terrain dégagé, de dos, et avec un tireur en position plus élevée...

Pour voir les forces d'attaque, de défense, et le modificateur « total » appliqué lors d'un tir dans la fenêtre de résolution, il faut sélectionner l'option « Medium Details » dans le menu Display, et ensuite (à l'apparition de la 1^{re} fenêtre), cliquer sur le coin supérieur gauche de cette fenêtre pour passer en « High detail ». Talonsoft aurait pu faire plus simple !

● La résolution des tirs

La force d'attaque « modifiée » est alors comparée à la valeur de défense (celle-ci n'est jamais modifiée, sauf lors des assauts, où elle est divisée par deux si l'unité est « Disrupted »), pour obtenir un rapport de force type « X contre 1 », et le résultat est déterminé sur la table de combat. Celle-ci est reproduite en encadré (tableau 1). Chaque « coup » tiré (nombre de chars/groupe dans l'unité attaquante, divisée par deux si elle est à court de munitions) peut aboutir à :

- obliger à un **test de moral** : la cible doit obtenir, avec 1d10, un résultat inférieur à son moral actuel. Si elle échoue, elle doit reculer d'un hexagone et à 35 % de chances de voir son moral baisser de 1. Une unité passant à 0 de moral est éliminée, mais une unité peut, à chaque tour, regagner un point de moral si elle réussit un autre test, identique. En fait, le plus utile lors d'un recul, c'est qu'une unité blindée va ensuite présenter son arrière...

- une **désorganisation** (Disruption) de la cible : la « disruption » dans le jeu représente de façon abstraite tous les facteurs affectant négativement une unité (panique, clouage, etc.). Une unité dans cet état est arrêtée si en mouvement, voit ses forces d'attaque et d'assaut réduites de moitié, et ainsi que sa valeur de défense face à un assaut, et ne peut plus se rapprocher d'une unité ennemie (même hors de sa vue...). Elle est donc à tous points de vue « à demi détruite », mais elle se réorganise facilement au début de son tour en réussissant un jet de moral, pourvu qu'elle soit à son niveau de moral initial : c'est donc un état temporaire dont il faut profiter !

- enfin, un coup peut détruire 1, 2, voire 3 (uniquement à des rapports très élevés) points de force de la cible.

Ces résultats sont non cumulables par point de force qui tire (par exemple, à 3 contre 1, les chances

sont : 30 % d'un test de moral, 25 % de désorganisation, 15 % de détruire un point, 5 % d'en détruire deux, et le reste, 25 %, de ne rien réussir) mais un tir implique la plupart du temps plusieurs points de force (ou plusieurs chars par peloton), ce qui peut donc donner des résultats multiples.

A partir de données indiquées dans le tableau 1, on peut calculer des résultats « moyens » et des probabilités cumulées d'obtenir un test de moral ou une désorganisation pour chaque rapport et chaque nombre total de points de force faisant feu : ces données sont résumées sur le tableau 2 : **Résultats moyens des tirs** (page 46). Dans le jeu, l'ordinateur interpole entre les lignes en cas de tirs avec des rapports non-entiers (ex. : 14 contre 4 sera tiré avec des chances à mi-chemin entre 2/1 et 3/1). On peut faire la même chose sur cette table — ce n'est

pas mathématiquement juste pour les pourcentages de tests de moral/désorganisation, mais la différence est minime.

La lecture des tableaux 2 est instructive sur ce qu'on peut espérer obtenir d'un tir :

- pas grand-chose à 1/3 ou moins, mais entre 1/2 et 1/1, même si l'on détruit pas la cible, des résultats peuvent être obtenus (41 % de chance d'une désorganisation à 1/2 pour un tir avec 5 points de force) ;

- le « 1 contre 1 » peut être considéré comme le premier rapport « efficace », avec presque 50 % de chance d'une désorganisation et une moyenne de 0,4 points détruits pour un tir avec 4 points de force ;

- à partir de 3/1, le tir devient « mortel » : avec 4 points de force, on a plus de 2 chances sur 3 de

TABLEAU 1 : TABLE DES TIRS & MODIFICATEURS

Rapport	% Test de moral	% Désorganisation	% 1 Perte	% 2 Pertes	% 3 Pertes
1/6	0	0	0	0	0
1/5	5	0	0	0	0
1/4	5	5	0	0	0
1/3	10	5	0	0	0
1/2	10	10	0	0	0
2/3	20	10	5	0	0
1/1	25	15	10	0	0
3/2	25	20	10	0	0
2/1	25	25	15	0	0
3/1	30	25	15	5	0
4/1	30	30	20	10	0
5/1	20	35	20	15	5
10/1	20	25	25	20	10
15/1	5	10	25	25	35
20/1	0	0	15	25	60
25/1	0	0	0	25	75
30/1	0	0	0	10	90

MODIFICATEURS DE LA VALEUR D'ATTAQUE

Terrain

Terrain dégagé, champs, eau : 100 %
 Terrain broueux : 95 %
 Verger : 90 %
 Terrain difficile, forêt, marais : 80 %
 Village, périphérie urbaine : 70 %
 Ville, bâtiment : 60 %
 Zone industrielle : 50 %

Cible + haut que le tireur :

Cible + bas :

90 %
 10 %

Côtés d'hexagone

Haie : 90 %
 Talus : 80 %

Autres

Position retranchée : 75 %
 Tranchée : 56 %
 Bunker / Pillbox : 75 % (+ 20 en défense)
 (un pillbox est considéré blindé, ces avantages ne s'appliquent pas aux véhicules).
 Hexagone de fumée (cible ou tireur) : 50 %

Le pourcentage indique la valeur d'attaque qui s'applique selon le terrain (ces effets sont cumulatifs).





Ci-dessus: L'utilisation combinée des armes : bombardements — notez les cratères et les fumigènes —, soutien et contournement par les blindés, et avance de l'infanterie, ici sur la « Colline 247 », scénario situé en 1942.

désorganisation, et un point ennemi détruit en moyenne ;

— à 10/1 ou plus, c'est une hécatombe, mais ce cas ne survient que trop rarement : des Tigres à courte portée contre des chars légers (mais ils ont en général des blindés plus dangereuses !), ou des tirs contre des camions ou motocyclistes/cavaliers montés.

Le joueur doit donc avoir en mémoire les rapports 1/1 (efficace) et 3/1 lors d'un tir ; ils seront d'ailleurs utilisés dans la suite de l'article pour préciser les portées auxquels les blindés doivent engager leur cible.

● Interactions entre les armes

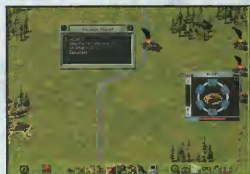
En étudiant parallèlement les valeurs d'attaque et de défense des unités par grande catégorie, on peut avoir une idée générale des interactions entre armes (infanterie/blindés/artillerie) : on ne peut rien dire de général sur les combats entre blindés, car les forces d'attaque/défense sont extrêmement

variables entre unités (3 à 16 en défense, et 1 à 60 en attaque !). Ces combats font l'objet d'une analyse plus poussée dans la suite de l'article.

Par contre, les combats entre unités d'infanterie ou blindés contre infanterie se dérouleront en général sur des rapports faibles : l'infanterie a souvent 7 ou 8 en défense, et peu d'unités ont plus de 15 en attaque. Si l'on prend en compte les modificateurs (l'infanterie est souvent retranchée), on dépasse rarement le 1/1.

Pour l'infanterie contre les blindés, c'est simple : à part le génie d'assaut (Engineers) allemand et les unités allemandes équipées d'armes à charges creuses (à partir de 1944), celle-ci n'a qu'entre deux et quatre de force d'attaque antichars, et n'est dangereuse que pour des semi-chenillés (halftracks) ou des blindés légers, elle ne peut souvent espérer qu'une désorganisation, et doit ensuite mener des assauts. Il n'y a qu'une exception : avec un bon leader (+4 ou +5), la valeur monte entre 6 et 9, et peut faire mal !

Enfin, l'artillerie a une force anti-infanterie le plus souvent comprise entre 10 et 20 (les lance-roquettes ont beaucoup plus), mais seulement 1 ou 2 de force antichars, à part à très courte



En haut et ci-dessus. Un niveau de détail « haut » indique le modificateur total appliqué au tir, seule façon pour le joueur de pouvoir calculer — de tête — le rapport de forces. Comme on peut le voir, ces modificateurs influent largement sur les résultats.

portée en tir direct. C'est donc une bonne arme contre de l'infanterie, qui causera de nombreuses pertes à courte portée en tir direct (jusqu'à 10 hexagones) et sera toujours utile plus loin, en tir indirect (sauf contre des bunkers), mais totalement inefficace contre des chars. Le

TABLEAU 2 : RESULTATS MOYENS DES TIRS

Rapport	Tirs 1 PF			Tirs 2 PF			Tirs 3 PF			Tirs 4 PF			Tirs 5 PF			Tirs 5 PF		
	TM	Désorg.	Pertes	TM	Désorg.	Pertes	TM	Désorg.	Pertes	TM	Désorg.	Pertes	TM	Désorg.	Pertes	TM	Désorg.	Pertes
1/6	0%	0%	0	0%	0%	0	0%	0%	0	0%	0%	0	0%	0%	0	0%	0%	0
1/5	5%	0%	0	10%	0%	0	14%	0%	0	19%	0%	0	23%	0%	0	26%	0%	0
1/4	5%	5%	0	10%	10%	0	14%	14%	0	19%	19%	0	23%	23%	0	26%	26%	0
1/3	10%	5%	0	19%	10%	0	27%	14%	0	34%	19%	0	41%	23%	0	47%	26%	0
1/2	10%	10%	0	19%	19%	0	27%	27%	0	34%	34%	0	41%	41%	0	47%	47%	0
2/3	20%	10%	0,05	36%	19%	0,10	49%	27%	0,15	59%	34%	0,20	57%	41%	0,25	74%	47%	0,30
1/1	20%	15%	0,10	36%	28%	0,20	49%	39%	0,10	59%	48%	0,40	67%	56%	0,50	74%	62%	0,60
3/2	25%	20%	0,10	44%	35%	0,20	58%	49%	0,30	68%	59%	0,40	76%	67%	0,50	82%	74%	0,60
2/1	25%	25%	0,15	44%	44%	0,30	58%	58%	0,45	68%	68%	0,60	76%	76%	0,75	82%	82%	0,90
4/1	30%	25%	0,25	51%	44%	0,30	66%	58%	0,75	76%	68%	1,00	83%	76%	1,25	88%	82%	1,50
4/1	30%	30%	0,40	51%	51%	0,80	66%	66%	1,20	76%	76%	1,60	83%	83%	2,00	88%	88%	2,40
5/1	20%	35%	0,65	36%	58%	1,30	49%	73%	1,95	59%	82%	2,60	67%	88%	3,25	74%	92%	3,90
10/1	20%	25%	0,95	36%	44%	1,90	49%	58%	2,85	59%	68%	3,80	67%	76%	4,75	74%	82%	5,70
15/1	5%	10%	1,80	10%	19%	3,60	14%	27%	5,40	19%	34%	7,20	23%	41%	9,00	26%	47%	10,80
20/1	0%	0%	2,45	0%	0%	4,90	0%	0%	9,80	0%	0%	9,80	0%	0%	12,25	0%	0%	14,70
25/1	0%	0%	2,75	0%	0%	5,50	0%	0%	8,25	0%	0%	11,00	0%	0%	13,75	0%	0%	16,50
30/1	0%	0%	2,90	0%	0%	5,80	0%	0%	8,70	0%	0%	11,60	0%	0%	14,50	0%	0%	17,40

Rapport : Rapport de tir (Force d'attaque / Valeur défensive de la cible).

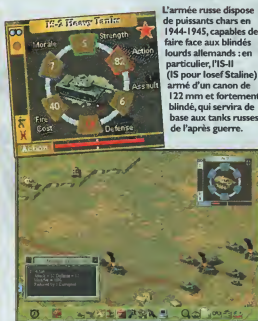
Tir « X » PF : Nombre de Points de Force dans l'unité qui tire.

TM : % de chance de réussir à faire tirer au moins un test de moral à la cible.

Désorg. : % de chance de réussir à désorganiser la cible.

Pertes : Nombre moyen de pertes dans l'unité cible.





L'armée russe dispose de puissants chars en 1944-1945, capables de faire face aux blindés lourds allemands : en particulier, l'IS-II (IS pour Iosif Staline) armé d'un canon de 122 mm et fortement blindé, qui servira de base aux tanks russes de l'après guerre.

Grépus. Face aux Panther, le joueur russe doit compter perdre quatre T-34 pour détruire un seul adversaire : en compensation, il en a souvent cinq fois plus...

jeu ne simule pas les coups au but lors des tirs indirects sur les blindés, ni la possibilité qu'un obus endommage les chenilles et immobilise un tank. Il simule l'imprécision croissante des tirs avec la distance en réduisant la force d'attaque, et l'on peut noter que lors de tirs indirects, la force d'attaque de l'artillerie s'applique sur toutes les unités de l'hexagone cible (contrairement au tir direct qui ne concerne qu'une unité cible), mais en « répartissant » la force entre les cibles potentielles.

Comme ce fut le cas historiquement, une utilisation correcte des concepts d'armes combinés est nécessaire à *Front de l'Est* : l'artillerie « assouplit » les défenses adverses, les chars font les percées et détruisent les blindés adverses ou soutiennent l'infanterie, et l'infanterie tient les positions ou, en attaque, prend le terrain, souvent par des assauts.

APPLICATIONS PRATIQUES

● Les combats entre blindés

Nous avons déterminé précédemment les rapports permettant un tir « efficace » (1/1) et « mortel » (3/1) : à partir de là, on peut calculer pour

chaque type de blindés la distance à laquelle il peut faire feu pour atteindre ces rapports face à chaque type de blindé adverse. Nous nous sommes limités ici aux types les plus courants, et les résultats figurent sur le tableau 3 : « **Portée d'engagement des blindés** ».

Il y a en fait deux tableaux : l'un pour des blindés allemands tirant sur des blindés russes, et l'autre pour le cas inverse. Ils se lisent de la façon suivante : en ligne le type de blindé faisant feu, et en colonne sa cible ; à l'intersection se trouvent en général deux nombres, le premier indique la portée d'engagement permettant un tir efficace (1/1), le second (après un « / ») la portée permettant un tir mortel (3/1).

Par exemple, pour un PzKpfw V Panther (8^e ligne allemande) tirant sur un T-34 (5^e colonne, tous les modèles de T-34 ont même valeur de défense), on trouve « 12/5 », ce qui indique que le Panther obtient un rapport 1/1 ou meilleur à 12 hexagones et moins, et un rapport 3/1 à 5 hexagones et moins. À l'inverse, pour un T-34M43 tirant sur un Panther, on trouve « 3 », qui montre que le T-34 devra s'approcher à trois hexagones pour espérer (statistiquement) un résultat ! La supériorité du Panther est flagrante, et il pourra détruire ses adversaires entre 4 et 12 hex. de distance sans grand risque, en cher-

chant surtout les tirs à 4-5 hex., où il obtient du 3/1...

Pour une utilisation plus générale du tableau, ont été ajoutés une colonne « Canon » indiquant le calibre et la longueur du fût de l'arme (selon la nomenclature *Steel Panthers*), ce qui permet d'extrapoler les résultats de tir pour des blindés équipés d'un canon équivalent ou proche, et une ligne « Def. » (valeur défensive de la cible), puisque les résultats présentés s'appliquent pour tous les blindés ayant la valeur défensive indiquée (étant l'échelle au dessus de celle de Steel, *Front de l'Est* ne modélise pas de façon détaillée la protection de chaque blindé).

Les modificateurs défensifs de terrain ou autres ne sont pas pris en compte dans ces résultats, ni l'effet de l'orientation de la cible. Les portées indiquées le sont donc pour des conditions optimales, et donc supérieures aux situations rencontrées dans les combats, où les cibles disposent souvent de protection : il suffit de multiplier la distance du tableau par le pourcentage de protection de la cible pour obtenir un résultat corrigé.

● Forces et faiblesses des armées en présence

L'utilité du tableau 2 est qu'il donne une bonne idée de la situation de chaque armée en ce qui concerne les blindés, et permet de déterminer les tactiques gagnantes pour chacune. Les Soviétiques, en 1941 et début 1942, doivent compter sur leurs tanks lourds T-34 et KV, qui sont efficaces face aux chars allemands jusqu'à quatre hexagones. Leurs autres blindés (T-26, BT-7), sont nettement inférieurs aux Panzer III et IV D/E, mais ils peuvent tenir contre les PzKpfw II et 35/38, plus légers. À l'inverse, les Allemands sont quasi-impuissants contre les chars lourds russes à cette époque : ils doivent tirer à bout portant (1 hex.), espérer réussir une désorganisation, ou un recul permettant des tirs « dans le dos », puis terminer l'adversaire par des assauts.

Les choses changent en 1942-1943 : alors que les Soviétiques conservent leurs T-34 et KV, légèrement améliorés, plus quelques chasseurs de chars et canons d'assaut, sans qu'aucun n'ait d'arme réellement puissante, les Allemands voient

Une colonne d'IS-II d'un régiment de la Garde. Ce blindé est le premier char allié capable de rivaliser avec le Tiger et Panther, une très mauvaise surprise pour les équipages allemands quand ils les affrontèrent pour la première fois en avril 1944... (Bovington Tank Museum)





arriver les Panzer IV F2, G et H, puis les formidables PzKpfw VI Tiger et leur canon de 88 mm, et enfin les Panther et leur 75 mm long de plus de cinq mètres ! Ce qui leur donne l'avantage : ils doivent chercher à combattre à des distances moyennes à longue (4 à 8 hexagones, soit 1 000 à 2 000 m), là où les Soviétiques ne peuvent riposter efficacement. Quelques chars allemands (comme l'atteste Tiger et PzJag 88) sont même efficaces jusqu'à 12 hexagones, soit 3 000 m !

Ce n'est que vers la fin de la guerre que les Soviétiques sont dotés de blindés lourds IS-1 et de chasseurs SU-100 dangereux pour leurs adversaires jusqu'à huit hexagones (2 000 m, portée maximale des optiques soviétiques d'assez mauvaise qualité) : avant cela, ils doivent s'approcher rapidement, compter sur leur habitude de supériorité numérique, et tirer à 2-4 hexagones seulement. Les assauts sont aussi une bonne tactique pour eux, là encore grâce aux nombres et au fait

À gauche Les bombardiers en piqué Stormovik sont les meilleures armes russes pour déloger des blindés allemands sans risques...

À droite Des Panzergrenadiers grimpent sur un Panzer III allemand sans succès dans la plaine ukrainienne, en prévision d'une attaque à l'automne 1942 (ECP/Armées)

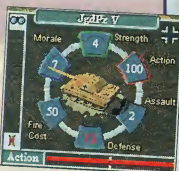
que les valeurs d'assaut des différents chars sont assez voisines (6 à 8, sauf les chasseurs de chars, sans tourelle, qui n'ont que 2 ou 3).

● L'infanterie

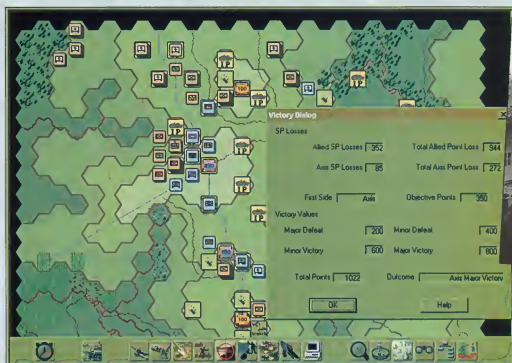
Un troisième et dernier tableau (tableau 4,

TABLEAU 3 : PORTÉES DE TIR DES BLINDÉS

SOVIÉTIQUE CONTRE ALLEMAND											
★ Cible		Déf. 2	Déf. 4	Déf. 5	Déf. 6	Déf. 7	Déf. 8	Déf. 10	Déf. 12	Déf. 13	Déf. 16
Tireur	Canon	SdKfz 251 HT, Marder	Pz 38(t) A, Pz III F, Pz IV D	Pz 38(t) E, Pz III G	Pz IV EF2, StuG III B	Pz III LN, Pz IV H	StuG III G, StuH 42	JgPz 38(t), JgPz IV	Pz VI E, JgPz IV	Pz V, Jagdiger	Pz VI B
T-60	20L55	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
T-70, T-26, BT-7	45L46	3/1	2	1	1	1	-	-	-	-	-
T-28	75L26	3/1	2	1	1	-	-	-	-	-	-
SU-122	122L22	4/2	4	3	2	-	2	1	-	-	-
KV-2	150L20	4/3	4/2	4/2	3/1	3	3	2	2	2	1
T-34M40/M41, KV-1	76L35	6/4	5/2	5/1	4	4	4	3	2	2	-
T-34M43	76L41	6/4	6/3	5/2	5/1	5	4	4	3	3	1
T-34/85, KV-85	85L53	7/6	7/5	7/4	7/3	6/3	6/2	6/1	5	5	4
SU-152, ISU-152	152L32	8/8	8/6	8/5	8/4	8/3	7/2	7/1	6	6	5
IS-II, ISU-122	122L43	8/8	8/8	8/7	8/7	8/6	8/6	8/4	8/3	8/2	7
SU-100	100L60	8/8	8/8	8/8	8/7	8/6	8/6	8/5	8/3	8/3	8/1
ALLEMAND CONTRE SOVIÉTIQUE											
✚ Cible		Déf. 2	Déf. 3	Déf. 5	Déf. 8	Déf. 10	Déf. 11-12	Déf. 13-14			
Tireur	Canon	M3 Scout Car, SU-57, M17 HT	T-37, T-40, BT-7, BA AC	T-60, T-70	T-28	T-34, SU-85, SU-100, SU-122	KV-1 & 2	IS-II, ISU-122, ISU-152			
Pz II F-L	20L55	2	2	-	-	-	-	-			
Pz 38(t), Pz III F	37L46	3/1	2	1	-	-	-	-			
Pz IV D-E, StuG III B	75L24	4/2	3/1	2	2	0	0	-			
Pz III G-H	50L42	5/4	4/1	3	3	1	-	-			
Pz III J-L	50L60	6/5	6/3	5	5	3	2	-			
Pz IV F2, Marder											
StuG III G	75L43	8/8	8/7	8/5	8/4	7	7	6			
Pz IV H	75L48	12/12	12/11	12/6	12/5	10/1	7	6			
Pz V	75L70	12/12	12/12	12/11	12/9	12/5	12/3	12			
Pz VI E, Flak 88 mm	88L56	16/16	16/15	16/10	16/9	14/3	12/1	11			
Pz VI B	88L71	12/12	12/12	12/12	12/12	12/7	12/6	12/4			
PzJag 88 mm	88L71	20/20	20/20	20/16	20/13	20/6	19/5	17/3			



Les distances indiquées (en hex.) correspondent à un tir avec les rapports 1 contre 1 / 3 contre 1 (un seul chiffre = 1 contre 1)



Cédest : Des Tiger du s. Panzer-Abteilung 503 progressent vers le front au printemps 1943. (ECPHmées)

C'est : Malgré une défense acharnée, cette partie entre deux joueurs humains s'est achevée par une victoire totale du camp allemand, le Soviétique ne parvenant pas à tenir la colline 247 face à la maîtrise interarmes de son adversaire.

Portée des tirs d'infanterie) a été établi selon les mêmes principes que pour les blindés. Il est beaucoup plus simple car, d'une part, l'infanterie n'a pas une puissance suffisante pour obtenir du 3/1 contre d'autres unités d'infanterie (sauf montée sur camions, chevaux ou side-cars), et d'autre part ses armes antichars ont une portée limitée à un hexagone seulement.

Les tableaux indiquent donc pour chaque type d'unité de chaque armée la distance de tir « efficace » (1/1) contre une cible d'infanterie (de valeur défensive 7-8), et une évaluation de leur armement antichar par une lettre : A pour une force supérieure à 10 (à un hexagone), B pour 3 à 10, C pour 2 ou moins. Seules les unités « A » sont efficaces contre tous les types de tanks ; les unités « B » le sont contre au mieux des chars légers, et les « C » doivent se limiter à tirer sur les halftracks et les voitures blindées.

Le tableau montre clairement la supériorité qualitative allemande : la puissance de feu de l'infanterie allemande est bonne jusqu'à deux hexagones, essentiellement grâce à l'excellente mitrailleuse MG34, alors que l'infanterie soviétique n'est efficace qu'à un seul hexagone de distance. Idem pour les sections de mitrailleuses (MG42 allemande contre Maxim russe datant de la 1^{re} guerre...) : quatre hexagones contre deux. Enfin, seuls les Allemands sont équipés à partir de 1944 d'armes antichars d'infanterie, qui leur permettent de détruire tout type de blindé soviétique s'approchant trop près.

Les tactiques qui en découlent sont donc : pour l'infanterie soviétique, chercher à s'approcher et à réaliser des assauts, soutenue si possible par leur artillerie, et ce aussi bien face à l'infanterie allemande que pour attaquer des blindés (dans les cas désespérés...). A distance, les Allemands sont toujours meilleurs, sauf les milices de Volksturm, et dok

vent essayer de ralentir les avances ennemies par des résultats « Désorganisation » les empêchant de s'approcher, et mener des défenses élastiques. En attaque, ils doivent affaiblir et désorganiser leurs adversaires en restant à deux hexagones et en visant prioritairement les sections de mitrailleuses, et mener l'assaut une fois le rapport de force favorable.

● L'aviation

L'aviation tactique ne figure que de façon abstraite dans le jeu : les attaques aériennes ont toujours 30 de force d'attaque, sans distinction de modèle d'avion et quelle que soit la cible, et ne visent qu'une cible sur un hexagone : elles sont donc toujours assez puissantes pour obtenir au moins du 2/1, sauf contre des unités protégées dans des bunkers, mais doivent viser en priorité les chars lourds adverses. Il faut noter que, assez bizarrement, les modificateurs de terrain s'appliquent aux attaques aériennes, mais pas les effets d'orientation. Surtout, et c'est très pénalisant pour un attaquant, elles n'ont lieu qu'après un délai d'un tour (comme l'artillerie), et sont dépensées en vain si les cibles quittent l'hexagone entre-temps, sans possibilité de les « déplacer » sur un hexagone proche.

Avec l'aviation se termine cette analyse des unités de Front de l'Est : armées de ces données, nous espérons que les « cyber » Guderians (ou Jukovs) pourront bien jauger les capacités des troupes sous leur commandement, et optimiser leur utilisation. Les joueurs vétérans, familiers de *Steel Panthers* et de *Tanks* pour les plus anciens, noteront que Front de l'Est semble assez correctement les effets des armes de la période, mais de façon plus simple que ces autres jeux, et donc parlois moins réaliste.

Bonne chance, et « Nach Moskau » ou « Na Berlin » ! □

Cet article de Pascal Di Folco est paru initialement (en anglais) dans la lettre d'information de Novastar du mois de mars. Nous remercions notre ami David Landrey de nous avoir permis de le publier ici.

TABLEAU 4 : PORTEE DES TIRS D'INFANTERIE

SOVIETIQUES	Cible		ALLEMANDES	Cible	
	Infanterie	Blindé		Infanterie	Blindé
Fusiliers	1	C/B*	Fusiliers, Panzergranadier	2	C/A**
SMG	0	C	Infanterie motorisée	3	C/A**
Parachutistes	1	C	Fallschirmjäger	2	A
MG	2	C	MG	4	C
Génie	1	C	Génie	2	A
Cavalerie	1	C	Cavalerie	1	C
Unités de skieurs	0	C	Unités de la Luftwaffe	1	C
Fusil AC	0	B	Motocyclistes, cyclistes	2	C
Motocyclistes	0	C	Volksgrenadier	1	A
MG AA	3	B	Volksturm	0	A
NKVVD	0	C			
Partisans	0	C			

Notes : * : Soviétiques à partir d'octobre 1942 (mines magnétiques)

** : Allemands à partir de janvier 1944 (Panzerfaust, Panzerschreck)

Valeur d'attaque antichars :

A : 10 PF ou plus

B : 3 à 10 PF

C : 2 PF ou moins

- La distance indiquée est celle d'un tir avec un rapport d'attaque de 1/1 (hors modificateurs de terrain).
- La valeur antichars ne s'applique que contre un hex. adjacent.



DIRIGER en temps réel un groupe de soldats au fil de plusieurs missions commandos au cours de la Seconde Guerre mondiale, voilà une idée intéressante ! *Dommage que Commandos*, édité par Eidos, s'apparente plus à un jeu de réflexion qu'à un jeu de combat tactique.

Par le capitaine Fracasse

Dans *Commandos*, le joueur se retrouve perché à la tête d'un groupe de combat composé de six soldats alliés aux caractéristiques très différentes. L'action se déroule au cours de la Deuxième Guerre mondiale, et vous devrez mener à bien différentes missions commandos — évidemment — contre des installations contrôlées par les Allemands.



COMMANDOS

Derrière les lignes ennemies

Des vidéos introduisent les missions, en les situant dans l'époque et en accentuant leur importance stratégique. Ces missions sont hypothétiques mais se déroulent dans un contexte historique bien déterminé (la Norvège, l'Afrique du Nord, la Normandie et la fin du Reich). Toutefois, leur historicité reste assez faible. Comme pour *Soldiers at War*, il s'agit plus de commandos de séries télé que des vraies opé-

rations commandos de la guerre. Malgré un soin certain apporté à l'atmosphère générale, on est très loin du fonctionnement et de l'équipement réels des Independent Companies (premières opérations commandos en France et en Norvège), des Special Boat Section (actions de très petits groupes d'hommes contre les ports d'Afrique du Nord) ou du

célèbre Special Air Service (attaque d'aérodromes dans le désert lybien), tous commandos britanniques... Les personnages de *Commandos*, le bérêt vert, le plongeur, le tireur d'élite par exemple, forment en fait une sorte de mélange de ce que le grand public peut imaginer sur le mythe des commandos.

UNE PRÉSENTATION EXCEPTIONNELLE

Dès la première mission, on découvre ébahis — c'est peu dire — l'interface graphique du jeu et notre champ d'opération : tout est en 3D isométrique, le décor, les personnages et les objets sont superbes... et les forces ennemies nombreuses !

Nous voilà au cœur de l'action. Nos hommes sont bien cachés, la plupart du temps dispersés sur la carte et, bien qu'il s'agisse d'un jeu en temps réel, il n'y a pas d'urgence. On peut tout à loisir observer les chemins de patrouille ennemis, et mieux encore, visualiser sous la forme d'un cône verdâtre le champ de vision de n'importe quelle sentinelle allemande. Ainsi, au cours de la partie, si un de vos commandos se trouve dans le champ de vision vert foncé, il est automatiquement aperçu et attaqué. La partie vert clair correspond à un champ de vision plus limité et vos commandos ne sont repérés dans cette zone que lorsqu'ils sont debout.

Ces informations permettent de déterminer le chemin à suivre pour accéder à votre objectif sans vous faire repérer. Vos commandos sachant tous ramper ou courir, il faut les approcher discrètement d'un point de passage, et attendre que la patrouille ennemie fasse demi-tour pour traverser à toute vitesse la zone dégagée avant de les camoufler de l'autre côté.



UNE RÉAUSION IRREPROCHABLE

L'interface et l'ergonomie générales de *Commandos* est de grande qualité. Toutes les commandes sont accessibles avec la souris, soit à partir de la bande noire qui se trouve en haut de l'écran et qui permet de sélectionner un ou plusieurs de vos hommes ainsi que de changer leur posture (debout ou allongé), soit, pour des actions plus spécifiques, à partir du sac à dos, à droite de l'écran, qui regroupe les quelques utilisations possibles du commando choisi. Car, et c'est l'un des points importants du jeu, tous vos soldats ont des compétences spécifiques, qu'il faut apprendre à employer au mieux.

Le bérêt vert, par exemple, peut utiliser un leurre sonore pour attirer les soldats allemands dans une embuscade ; le plongeur dispose d'un équipement de plongée et surtout d'un canot pneumatique, indispensable pour traverser les cours d'eau ; le chauffeur est équipé d'une trousses de soins et d'une sulfateuse, etc. Mais en plus de cela, chacun d'entre eux dispose d'une ou de plusieurs compétences uniques. Le bérêt vert, encore lui, est le seul à pouvoir escalader un mur ou porter une charge. L'espion peut s'habiller en Allemand et s'infiltrer dans les lignes ennemies sans être repéré, le tireur d'élite peut abattre un ennemi à distance avec son fusil à lunette...

Mais malheureusement, plutôt que de pouvoir utiliser ces compétences de manière libre pour atteindre l'objectif de chaque mission, *Commandos* implique de les utiliser de manière très stricte, selon le principe des jeux à succession d'énigmes. Chaque capacité permet de résoudre un ou plusieurs « obstacles » et chaque mission consiste à identifier l'endroit et l'action requis pour chaque homme.

Autre point important, la perte d'un seul commando, même lorsqu'il est devenu inutile pour le succès de la mission, vous oblige à la recommencer. De toute manière, à la moindre erreur — ligne de vue mal jugée, action un peu trop lente — vous êtes bon pour recommencer la mission... ou reprendre à votre dernière sauvegarde, des sauvegardes qui seront très nombreuses, presque à chaque pas !

DES SENTINELLES « INTELLIGENTES »

Avant de revenir sur ces points négatifs et qui conditionnent le concept même du jeu, revenons sur quelques points positifs qui, n'en doutons pas, seront vite copiés par la concurrence. Tout d'abord, les patrouilles ennemies sont remarquablement efficaces. Nous avons déjà vu le fonctionnement du champ de vision et de son cône. Il faut savoir que les Allemands sauront aussi repérer des traces de pas dans la neige ! Voilà pour la vue, mais ce n'est pas tout, et vous l'aurez compris avec le leurre sonore du bérêt vert. Oui, nos charismatiques « Kamaraden » de jeu ont également l'ouïe fine. S'ils vous entendent, ils se mettent automatiquement en mode de recherche accrue, comme ils le font lorsqu'ils repèrent des traces de pas. Ils se précipitent vers la « source » de leur inquiétude puis passent une bonne trentaine de secondes à chercher partout. S'ils ne trouvent rien, ils reprennent leur ronde habituelle... mais s'ils vous voient, leurs hurlements et les coups de feu ris-

Page précédente et ci-contre à droite, de haut en bas.

Les missions proposées dans le jeu couvrent toute la gamme des habituelles missions *Commandos* « façon Hollywood » : attaque de trains, de barrage, de base secrète... Tout cela n'a rien à voir avec de véritables opérations *Commandos* de la guerre mais on s'amuse tout de même !



quent d'attirer d'autres sentinelles qui viendront vous chercher des noises.

Pour mieux surveiller votre adversaire et éviter de vous retrouver dans une telle situation, une seule solution : le multi-fenêtrage. Vous pouvez ainsi assigner six caméras à un personnage, ami ou ennemi, ou à une zone. L'écran affiche alors autant de fenêtres que de caméras. On regrette tout de même que le multi-fenêtrage ne serve pas plus, par exemple pour des actions combinées.

UN SIMPLE JEU D'ÉNIGME

Mais l'attrait et l'intérêt de ces véritables nouveautés — et la qualité graphique du jeu — sont fortement affectés par



Cedexat.

La qualité des décors du jeu est l'aspect le plus impressionnant de *Commandos*, on se croirait véritablement dans un film d'Indiana Jones ! L'interface n'est d'ailleurs pas en reste, quasiment parfaite.

les choix ludiques des développeurs. Tout d'abord, il est particulièrement énervant de ne pas pouvoir choisir soi-même les commandos en mission, et que par exemple seul le plongeur puisse piloter un canot, seul le bérêt vert puisse porter une lourde charge, etc. Malgré leur soldatisme entraîné d'enfer, nos hommes sont très limités...

Surtout, et c'est le plus grave, *Commandos* n'a rien d'un jeu de combat tactique à la *Wages of War* ou à la *Soldiers at War* en temps réel (et réussit d'ailleurs les mauvaises langues...). Mais ressemble purement et simplement à un jeu de réflexion utilisant un système d'énigmes. Que ces dernières soient appelées à quelques réflexes ou à des capacités de réaction rapide n'en font pas un jeu d'action à proprement parler, et que l'action se déroule pendant la Deuxième Guerre mondiale et avec des soldats est loin d'en faire un jeu de combat tactique historique... Il faut ainsi découvrir l'itinéraire exact qui vous permettra d'éviter les patrouilles, utiliser le bon commando pour une action donnée, éliminer les sentinelles dans un ordre très précis, etc.

Attention donc, lecteurs de *CyberStratégie*, vous êtes prévenus, *Commandos* est un produit superbe, mais ce n'est pas un jeu de combat tactique. C'est un jeu de réflexion et d'énigmes, dans un contexte guerrier certes, mais qui ne ressemble pas à *Jagged Alliance*. Pour l'heure donc, après le très décevant *Soldiers at War* deSSI et ce *Commandos* qui cache son jeu, nous attendons toujours un vrai jeu de combat micro-tactique sur la Seconde Guerre mondiale... □

COMMANDOS

Qualités : présentation et interface de qualité exceptionnelle, c'est beau et agréable à pratiquer !

Défauts : en réalité, un simple jeu d'énigme dans un contexte guerrier, emploi des soldats très restreints, missions laborieuses.



SITUÉ dans l'univers gothique de Warhammer, *Dark Omen* voit s'affronter humains, « peaux-vertes » et morts-vivants. Pour éviter de vous retrouver en peau de tambour orc, suivez les conseils de notre général-mercenaire !

Livré en temps réel sur des champs de bataille de taille relativement réduite, les combats de *Dark Omen* exigent un grand sang-froid et une maîtrise totale de l'art de la manœuvre prompte et précise.

Relativement proche du concept de *Myth*, que nous avions traité dans le numéro 6 de *Cyber*, *Dark Omen* est ainsi un jeu tactique où le placement initial et le respect de certains automatismes sont primordiaux, sous peine d'être débordé par l'adversaire.

Cet article présente les diverses stratégies à respecter, pour remporter la campagne du jeu, mais surtout pour affronter le plus dangereux des adversaires : le cerveau machiavélique d'un petit camarade !

LE MECANISME DES COMBATS

Dark Omen reprend fidèlement le système de résolution des combats de *Warhammer Fantasy Battles*. Chaque unité possède neuf caractéristiques :

mouvement, corps à corps, tir, force, résistance, vie, nombre d'attaques, initiative et cohésion. Lorsque deux régiments engagés en mêlée, leur valeur d'initiative est comparée pour déterminer qui frappe le premier coup. Ensuite leurs capacités de corps à corps respectives sont comparées et le résultat modifie un jet de dé pour savoir si le coup porte. Si c'est le cas, la résistance du défenseur peut amortir le choc. Sinon l'armure donne une dernière chance d'éviter la mort. La valeur de vie est le plus souvent de 1. Chez quelques créatures exceptionnellement résistantes elle est plus élevée : 3 pour les ogres, les trolls, les spectres, les vampires et les revenants, 4 pour les araignées, les scorpions et les momies, 6 pour les hommes-arbres. Cette valeur correspond au nombre de coups nécessaires pour mettre un individu hors de combat.

La cohésion est vérifiée lorsqu'il y a risque de déroute ou nécessité de ralliement. Le nombre de boucliers correspond à la possibilité initiale d'éviter un coup. Un bouclier correspond à une chance sur 6 (17 %) et 3 à 50 %. Mais pour tout point de force de l'attaquant au-dessus de 3, on enlève un point d'armure. Prenons un exemple. Un homme-arbre (corps à corps 8, force 6) frappe un guerrier squelette (corps à corps 2, résistance



3). La comparaison des valeurs de combat au corps à corps donne un avantage de 8 - 2 = 6 à l'homme-arbre pour tenter de toucher. Ce bonus modifie un jet de dé à six faces ; si ce résultat est supérieur à la résistance modifiée du squelette (3 + 1d6), le coup porte. L'armure aurait une ultime chance de parer la frappe, mais ici elle est annulée (trois points de force au-dessus de 3). Un point de vie est retiré, correspondant à la mort d'une figurine. Des particularités supplémentaires sont introduites selon le type de troupes et d'armes.

LES PRINCIPES TACTIQUES ÉLÉMENTAIRES

● Voir et détecter

Dark Omen exploite assez bien le principe de la ligne de vue. Chaque unité a un champ de vision de 60° de part et d'autre de son axe d'orientation. Les obstacles

DARK OMEN

Par Jean-Claude BESIDA



UNE ARMÉE POUR COMMENCER

Il est un barreau de 7 000 pièces d'or, voici trois armées polyvalentes que chacun peut modifier en fonction de ses options tactiques. Certains (par exemple) n'ont guère l'artillerie lourde, d'autres manquent de puissance pour les troupes de choc.

Humains : grâce de 15, leur prenant un canon impétueux des artilleurs, des troupes et une artillerie flamboyante (même si, dans le jeu, on ne peut pas tirer). Capable de tirer avec l'artillerie de son propre camp, il est l'un des rares de ce jeu. L'artillerie sera l'un des plus puissants à l'échelle de la campagne. L'artillerie sera l'un des plus puissants à l'échelle de la campagne.

Face à des troupes de choc, il peut avoir un avantage, mais il est une menace de choc si l'artillerie de son camp est utilisée. Face à une puissance de choc, il peut avoir un avantage, mais il est une menace de choc si l'artillerie de son camp est utilisée.

Peuple Vainqueur : grâce de 15, leur prenant un canon impétueux des artilleurs, des troupes et une artillerie flamboyante (même si, dans le jeu, on ne peut pas tirer). Capable de tirer avec l'artillerie de son propre camp, il est l'un des rares de ce jeu. L'artillerie sera l'un des plus puissants à l'échelle de la campagne. L'artillerie sera l'un des plus puissants à l'échelle de la campagne.

Marche Vainqueur : grâce de 15, leur prenant un canon impétueux des artilleurs, des troupes et une artillerie flamboyante (même si, dans le jeu, on ne peut pas tirer). Capable de tirer avec l'artillerie de son propre camp, il est l'un des rares de ce jeu. L'artillerie sera l'un des plus puissants à l'échelle de la campagne. L'artillerie sera l'un des plus puissants à l'échelle de la campagne.

(constructions, végétation, relief) bloquent ce champ de vision. Par conséquent, il est vital de surveiller l'orientation des régiments et d'envoyer des patrouilles reconnaître les points suspects aux alentours de vos positions. Faute de quoi, on peut très bien se faire surprendre en rase campagne. Les araignées peuvent voir sur 360° et sont donc les meilleurs éclaireurs du jeu.

● La formation adéquate

Les touches + et - du pavé numérique définissent trois formations pour les régiments : colonne profonde, colonne d'attaque et ligne. Des unités en colonnes profondes peuvent se tasser dans un espace réduit et donc se faufiler sans perdre trop de temps à contourner les autres régiments. La colonne d'attaque

est la meilleure formation passe-partout, fournissant un assez bon rapport front/profondeur. La formation en ligne est essentielle pour les régiments d'archers et d'arbalétriers car seuls les deux premiers rangs de ces combattants peuvent faire usage de leurs armes.

Une fois le corps à corps engagé et le premier choc passé, la formation initiale est abandonnée et chaque figurine tente de se porter au contact d'un ennemi.

● Chargez !

La résolution des combats fait alterner les tentatives de toucher l'adversaire. D'une manière générale, le régiment qui lance une charge le premier bénéficie toujours de l'initiative. De plus une charge réussie accroit la force des coups portés, et donc la probabilité qu'un coup réussi mette effectivement hors de combat un ennemi. Par conséquent, n'attendez pas le dernier moment pour charger.

● Le terrain dominant

Tirer profit de l'altitude est un principe tactique de base qui se vérifie pleinement dans Dark Omen. Occuper une hauteur a pour effet immédiat d'allonger la portée des tirs et de dégrader des lignes de vue. Encore plus intéressant, certaines cartes offrent des escarpements qui interdisent le contact direct et obligent les assaillants à prendre des couleurs d'approche détournée. Rien de plus agréable que de pilonner des régiments dans ces conditions.

● Les réserves

Il est difficile d'extraire un régiment pendant un combat et les ordres de retraite ont une fâcheuse tendance à se transformer en déroutes incontrôlables. Par conséquent, toute décision

d'engagement doit être considérée comme définitive. Rien de pire en effet que d'assister au massacre d'unités vulnérables parce que l'on a engagé trop tôt les combattants disponibles. Garder un régiment d'infanterie en réserve permanente est souvent un bon choix. Ce régiment sert au départ de protection rapprochée à l'artillerie. Il est envoyé en renfort sur le champ de bataille lorsque toutes les unités ennemies sont localisées.

● Les attaques combinées

L'essence de la tactique à Dark Omen consiste à manœuvrer de manière à conduire l'ennemi à livrer combat dans le champ de tir de votre artillerie et hors de portée de ses tirs. Comme tout principe de bon sens, celui-ci est plus facile à énoncer qu'à réaliser, surtout en multijoueur...

Face à l'intelligence artificielle, les retraites feintes fonctionnent toujours et l'équilibre n'est rétabli que par une disproportion numérique flagrante. En multijoueur, si vous voyez une petite unité taquiner vos avant-postes, recevez-la à coups de feu (ou d'arbalètes), mais évitez de jeter votre gros régiment sans plus réfléchir à sa poursuite. En fait la séquence d'attaque idéale comprend trois phases :

1. L'artillerie bombarde l'ennemi pendant qu'il est en approche. Le régiment de choc se met en position.

2. L'artillerie cesse le feu. Le régiment charge si possible en opérant une prise de flanc.

3. Un second régiment de réserve contourne le combat et charge par l'arrière. Retenez le bon vieux principe pas du tout chevaleresque selon lequel « la meilleure tactique, c'est dix contre un, dans le dos et par surprise ».

● Des pièges

Le joueur de Dark Omen dispose d'une interface bien faite, mais deux boutons sont à peu près inutiles, voire dangereux. Le premier est ce « hero button » qui



UNE CAMPAGNE AU SECOURS DE L'EMPIRE

POUR s'aguerir à Dark Ormen, la campagne est une excellente initiation. Voici des suggestions pour en débrouiller la première partie (jusqu'à la destruction de von Carstein).

1. LE SCÉNARIO GÉNÉRAL

Ennemi : deux archers et trois guerriers orcs.
Placement : deux archers à droite, arbalétriers et cavaliers à gauche, à la base du plateau et à l'intérieur du plateau. Les guerriers orcs sont à l'arrière en bas du plateau. Les cavaliers sont à l'avant, à la base du plateau et à l'intérieur du plateau.
Butin : quelques pièces d'or attendant au comptoir, derrière le gué.

Remarques : l'objectif de ces premiers combats est d'engager rapidement l'expérience et de l'écarter. Normalement cette bataille doit être gagnée sans aucune perte. L'infanterie a tendance à rester en arrière. Il est important de la faire participer aux combats pour que l'expérience de l'armée soit la plus homogène possible.

2. PRINCE DES FRONTIÈRES

Ennemi : un archer orc, deux guerriers orcs, deux chevaliers de sangliers.
Placement : au sud de la zone de déploiement, le canon et les arbalétriers, pour prendre en enfilade la route. Sur le versant de la route, échelonner les deux régiments de cavalerie et les pions.

Manœuvre : laissez venir l'ennemi et arrosez-le copieusement (visez d'abord les guerriers orcs). Basculez assez vite le feu sur les archers qui sont un peu en retrait. Ceci laisse le champ libre aux cavaliers qui doivent charger à pleine pente avant d'être assaillis. Cessez le feu pour la course. La deuxième vague n'est guère plus résistante.

Butin : un des guerriers orcs a une poutre de force.

Remarques : le régiment de Carlson est un atta-

quantement efficace, il peut tout à fait être utilisé dans son engagement et les premiers engagements ont un caractère de nettoyage au début de la campagne des troupes permanentes.

3. GÉNÉRAL

Ennemi : deux archers et trois guerriers orcs, deux cavaliers de sangliers.
Placement : les archers sont à l'arrière, à la base du plateau et à l'intérieur du plateau. Les guerriers orcs sont à l'avant, à la base du plateau et à l'intérieur du plateau.

Manœuvre : laissez venir l'ennemi et arrosez-le copieusement (visez d'abord les guerriers orcs). Basculez assez vite le feu sur les archers qui sont un peu en retrait. Ceci laisse le champ libre aux cavaliers qui doivent charger à pleine pente avant d'être assaillis. Cessez le feu pour la course. La deuxième vague n'est guère plus résistante.

Butin : quelques pièces d'or attendant au comptoir, derrière le gué.

Remarques : il est plus utile de se constituer un trésor de guerre que de tenter d'acquiescer ses troupes. Les premières pertes doivent être remplacées à bon marché.

4. L'ATTAQUE DES BRIGANDS

Ennemi : deux archers, trois infanteries brigands et un non-mémoriant qui n'attiquera pas.

Placement : l'infanterie est à l'arrière, à la base du plateau et à l'intérieur du plateau. Les archers sont à l'avant, à la base du plateau et à l'intérieur du plateau.

Manœuvre : pendant que l'infanterie monte à l'assaut des archers sur la colline, Bernhardt et ses cavaliers chargent le régiment de brigands au nord. Dès que l'ennemi apparaît à l'est, le bombardier avec toutes les unités restantes : canon, archers, arbalétriers. Dei-

nez vous déplacez vers le sud, le canon. Les archers arbalétriers et les cavaliers de sangliers qui n'attiquent pas se déplacent vers le sud, le canon. Les archers arbalétriers et les cavaliers de sangliers qui n'attiquent pas se déplacent vers le sud, le canon. Les archers arbalétriers et les cavaliers de sangliers qui n'attiquent pas se déplacent vers le sud, le canon.

Butin : quelques pièces d'or attendant au comptoir, derrière le gué.

5. BOGHEANEN

Ennemi : deux zombies (NW), un archer squelette (SW), neuf infanteries squelettes (toutes directions).

Placement : déployez les forces sur deux fronts autour de l'égise pour faire face aux axes d'attaque majeurs. On a donc un premier groupe à l'angle nord-ouest qui comprend le canon, le mage et les halberdiers. Le deuxième groupe (angle Sud-Ouest) est composé des archers, arbalétriers et du régiment d'infanterie. La cavalerie de Bernhardt reste entre les deux groupes et se dirigera là où la pression est la plus forte.

Manœuvre : laissez venir l'ennemi et arrosez-le copieusement (visez d'abord les guerriers orcs). Basculez assez vite le feu sur les archers qui sont un peu en retrait. Ceci laisse le champ libre aux cavaliers qui doivent charger à pleine pente avant d'être assaillis. Cessez le feu pour la course. La deuxième vague n'est guère plus résistante.

Butin : un des guerriers orcs a une poutre de force.

Remarques : cette mission comporte le premier choc stratégique de la campagne. Le seul avantage à la refu-

ser n'est pas de laisser les forces de l'ennemi se déplacer vers le sud, le canon. Les archers arbalétriers et les cavaliers de sangliers qui n'attiquent pas se déplacent vers le sud, le canon.

6. HELMST

Ennemi : deux archers, trois guerriers orcs, deux cavaliers de sangliers.

Placement : les archers sont à l'arrière, à la base du plateau et à l'intérieur du plateau. Les guerriers orcs sont à l'avant, à la base du plateau et à l'intérieur du plateau.

Manœuvre : laissez venir l'ennemi et arrosez-le copieusement (visez d'abord les guerriers orcs). Basculez assez vite le feu sur les archers qui sont un peu en retrait. Ceci laisse le champ libre aux cavaliers qui doivent charger à pleine pente avant d'être assaillis. Cessez le feu pour la course. La deuxième vague n'est guère plus résistante.

Butin : quelques pièces d'or attendant au comptoir, derrière le gué.

Remarques : il est plus utile de se constituer un trésor de guerre que de tenter d'acquiescer ses troupes. Les premières pertes doivent être remplacées à bon marché.

7. PIRE DU COUP D'ÉTAT

Ennemi : deux archers squelettes, puis deux zombies, un revenant et un non-mémoriant, enfin deux guerriers squelettes, un archer et un revenant.

Placement : le canon dans l'angle nord-est, avec les arbalétriers à sa gauche. Le reste des troupes se déploie à gauche, les cavaliers en avant.

Manœuvre : tout d'abord, il faut réduire les deux régiments d'archers d'abord plus loin. Ensuite, avoir prudemment Bernhardt et ses cavaliers vers la pose. Il attirera les zombies (cible des arbalétriers et du mage). Le mage ensuite doit lancer un sort de dispa-





LES DÉFENSEURS DE L'EMPIRE

NOM	Qte	Mvt	Mélee	Tir	Force	Resist	Vie	Initiative	Attaques	Cohésion	Prix au niv
Cavalerie mercenaire	12	4	3	1	4	1	1	1	1	1	400
Chevaliers du Royaume	12	4	3	1	4	1	1	1	1	1	1100
Pistoliers	9	4	1	1	1	1	1	1	1	1	600
Infanterie mercenaire	10	4	3	1	1	1	1	1	1	1	435
Hallebardiers impériaux	16	4	1	1	1	1	1	1	1	1	431
Joueurs d'épée impériaux	16	4	1	1	1	1	1	1	1	1	415
Guerriers nains	16	3	4	1	3	4	1	1	1	1	527
Guerriers elfes	16	5	4	2	3	3	1	1	1	1	525
Flagellants	9	4	3	3	4	4	1	1	1	1	360
Arbalétriers mercenaires	16	4	3	4	3	3	1	1	1	1	480
Archers impériaux	16	4	3	1	3	3	1	1	1	1	480
Archers elfes	16	5	4	4	3	3	1	1	1	1	525
Canons impériaux	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	375
Mortier impériaux	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	450
Ogres mercenaires	3	6	3	2	4	5	3	3	2	7	1200
Hommes-arbres	1	6	8	3	6	7	6	1	4	9	2700
Magie	1	4	3	3	4	4	2	4	1	7	525

permet d'augmenter momentanément la force d'un régiment. D'une manière générale, son emploi est à proscrire car il fait perdre du temps qui serait mieux utilisé en manœuvres intelligentes. Si vous décidez de l'utiliser, sachez qu'en appuyant sur la touche **S** tout en cliquant sur le fameux bouton, les choses seront accélérées. Le deuxième bouton dangereux est celui qui met en fuite un régiment. Il n'est à utiliser que si vous avez engagé par mégarde un régiment encore indemne. Dans neuf cas sur dix, la retraite se transformera en déroute, et l'ennemi ne se privera pas de massacrer les survivants. De toutes manières vous perdrez le contrôle du régiment.

REVUE DE DETAIL

● La cavalerie

Ses deux rôles sont la reconnaissance

LES PEaux-VERTES

NOM	Qte	Mvt	Mélee	Tir	Force	Resist	Vie	Initiative	Attaques	Cohésion	Prix au niv
Archers gobelins	10	4	2	3	3	1	1	1	1	5	100
Gobelins de la nuit	20	4	2	3	3	1	1	1	1	5	170
Araignées géantes	1	5	1	0	1	4	4	1	2	7	130
Scorpions géants	1	5	1	0	1	4	4	1	2	7	180
Chaman gobelin	1	4	2	3	4	4	2	1	1	5	430
Archers orcs	16	4	3	1	3	4	1	2	1	7	450
Chevaux-cheurs de sanglier	12	4	4	1	1	4	1	2	1	7	960
Guerriers orcs	16	4	3	1	3	4	1	2	1	7	360
Gross-bruts orcs	16	4	4	1	4	4	1	1	1	7	450
Balistes orcs	4	4	3	1	3	4	1	1	1	7	210
Lance-rocs orcs	4	4	3	1	3	4	1	1	1	7	400
Chaman orc	1	4	1	4	5	2	2	1	1	7	525
Troll	1	6	1	1	5	4	3	1	3	4	480
Gobelins & fanaliques	20	4	2	3	1	3	1	2	1	5	450
Archers & fanaliques	20	4	2	3	3	3	1	2	1	5	480

(bonus du fléau d'armes). Leur faible protection doit être palliée par un bouclier magique. Les joueurs d'épée impériaux sont dotés d'épées à deux mains (bonus de +2 au corps à corps), mais ils frappent toujours en dernier. Les peaux-vertes n'ont guère intérêt à recruter des gobelins, nombreux mais vraiment trop faciles à anéantir. Chez les orcs, les gross-bruts (quelle traduction !) forment le socle offensif et défensif de toute armée. Pour les morts-vivants, les guerriers squelettes présentent le meilleur rapport solidité/prix.

● Les sorciers

Les magies, chamanes et nécromanciens ont un rôle vital dans toute armée. Leur gros défaut est une vulnérabilité marquée. En attaque, ils sont utiles à la fois comme artillerie d'appoint grâce à leurs sorts offensifs (rafale, explosion glaciale, regard de Mork, regard de Nagash) et comme commandos. Dans ce dernier rôle, il est tétéporié à quelque distance d'un régiment isolé (de préférence de l'artillerie) grâce à un sort comme ailes de feu ou sort de sorcière. Il détruit ce qu'il peut puis il disparaît avant la contre-attaque. Très déstabilisant !

En défense, une utilisation favorite est d'immobiliser une unité puissante dans le champ de tir de l'artillerie (sorts bandes cramnoises ou blizzard neigeux). Un autre usage courant est de protéger les unités qui montent à l'assaut (dissipation de la magie, bouclier du froid, Mork sauve-nous). Un bon nécromancien, capable de lever régulièrement des régiments de zombies, peut étoffer rapidement une armée de morts-vivants aux effectifs trop serrés.

● Les monstres



LES MORTS-VIVANTS

NOM	Qte	Mvt	Mélee	Tir	Force	Resist	Vie	Initiative	Attaques	Cohésion	Prix au niv
Vampire	1	6	1	5	7	6	1	8	2	9	350
Goules	16	1	1	6	3	4	1	3	2	5	175
Mômes	9	1	1	0	4	5	1	3	2	8	100
Nécromancien	1	1	1	0	4	1	2	4	3	9	525
Catapulte à crânes	4	4	2	1	1	1	2	1	1	5	510
Archers squelettes	16	4	2	1	1	3	1	2	1	5	540
Cavaliers squelettes	12	4	2	2	3	3	1	2	1	5	840
Guerriers squelettes	16	4	2	2	3	3	1	2	1	5	450
Graal Noir	12	4	0	4	4	3	2	5	8	10	1350
Revenants	9	4	3	0	3	4	3	3	2	5	1500
Spectres	5	4	3	0	3	4	3	3	2	5	1500
Zombies	20	4	2	0	3	3	1	1	1	5	270

et la charge. Les cavaliers sont irremplaçables pour patrouiller dans les profondeurs du dispositif ennemi et s'atteler rapidement s'ils ont affaire à forte partie. Leur souplesse les destine aussi aux manœuvres d'enveloppement et de charge sur les arrières ennemis. En combat, les unités montées ont toujours un bonus de protection, sans compter le caparaçon de la monture (pour les chevaliers). Ces guerriers sont à placer au premier rang de toute armée.

● Les archers

Les arbalétriers font plus de dégâts et portent plus loin que les arcs, mais uniquement en tir tendu. Les archers ont le double avantage de pouvoir tirer par-dessus d'autres unités et d'aligner deux rangs de tireurs contre un pour les arbalétriers. On préférera les elfes et les orcs à leurs collègues dotés d'armes moins puissantes.

● L'artillerie

Les canons, mortiers, catapultes et autres balistes ne peuvent pas être bougés une fois le combat entamé. Il est donc essentiel de vérifier les lignes de visées et la portée au moment du placement. Les unités à tir indirect (mortiers) sont les plus utiles, même si la cadence est lente. Le principal défaut de ce type d'unité est la relative imprécision des tirs à longue portée. Les pièces d'artillerie ont besoin d'une escorte de fantassins pour leur protection.

● Les fantassins

Pour faire son choix entre tous les types de fantassins, il faut considérer leurs capacités spéciales. Les flagellants sont très intéressants parce que peu coûteux et résistants, ils peuvent attaquer deux fois par round et bénéficient d'un bonus sur leur première attaque



Ces unités exceptionnelles par leur force et leur résistance comptent entre autres les hommes-arbres, les trolls, les revenants et les spectres. Très difficiles à vaincre par des moyens classiques, ces unités sont plus vulnérables aux attaques magiques et au feu. Leur principal défaut est un prix élevé.

● Les morts-vivants

Dans l'arsenal ténébreux, toutes les unités n'obéissent pas aux mêmes règles de comportement. Les ghoules sont les plus lâches, car ils partent en déroute dès qu'un coup a porté contre eux. Les zombies et les revenants s'effondrent et disparaissent dès qu'ils sont mis en déroute. Les zombies, ghoules, vampires et les nécromanciens sont seuls sensibles à l'effet de la corne d'Urgok. Les Momies reçoivent un dommage double des attaques par le feu. Enfin, tous les squelettes, comme les chevaliers du Graal noir ne s'effondrent jamais.

BATAILLE EN MULTIJOUEUR

Affronter un adversaire en réseau est l'aboutissement

naturel de Dark Omen. Composer soi-même son armée et commander enfin les terribles morts-vivants, voilà qui élargit singulièrement l'intérêt du jeu.

La composition d'une armée se fait en fonction d'un budget déterminé de 3 000, 5 000, 7 000 ou 9 000 pièces d'or. Ce budget doit être utilisé pour acheter des troupes, mais aussi des objets spéciaux. L'armée idéale n'existe pas, mais un bon équilibre est de consacrer un petit tiers du budget aux artefacts et 2/3 aux régiments. Quelques règles simples peuvent aider.

● Une armée adaptée

Connaître les préférences et les habitudes de son adversaire permet éventuellement de le prendre à contre-pied. Il est de plus vital de tenir compte du type de troupes que vous allez rencontrer. Face à une armée de morts-vivants, il faut recruter plutôt des flagellants, des chevaliers du Graal ou des hommes-arbres qui sont insensibles à la peur, et doter un autre régiment de la bannière de provocation. De même contre des peaux-vertes, les nains et les elfes sont supérieurement efficaces. Les conseils tactiques généraux donnés plus haut restent valables.

● Des régiments maniables

D'une manière générale, il est préférable pour un

débutant de recruter une armée peu nombreuse mais solide. En effet, avec une pléthore de régiments, le joueur est rapidement débordé et emporté dans un maëlstrom. Résultat : les troupes n'exploitent pas tout leur potentiel et certaines se font dépecer pendant que l'on règle une affaire à l'autre bout du champ de bataille. Il est plus efficace de préparer cinq régiments de choc dotés d'objets magiques que dix unités moyennes dont on ne pourra pas s'occuper vraiment. Consacrer toute son attention à un petit nombre de régiments bien choisis autorise des manœuvres fines et des combinaisons tactiques précises. C'est là que l'on peut se faire les manœuvres bien ajustées sur les flancs d'un ennemi bloqué par un engagement frontal.

● Un sorcier, sinon rien

Très vulnérable, le mage est une unité excessivement redoutable lorsqu'il est placé dans des mains expertes. Les sorts ne peuvent être choisis à l'avance. Il vaut donc mieux acheter directement un sorcier de deuxième niveau. Cela garantit un livre correctement fourni. De plus cela améliore les chances de survie du mage (+1 point de vie) au cas où il tomberait dans un traquenard. Chez les morts-vivants, il est préférable d'acheter directement un vampire qui, en plus de ses talents magiques, est un combattant très solide.

● Le bazar magique

Les objets magiques doivent être choisis en fonction des besoins des régiments et de l'ennemi attendu. Des flagellants, très combattifs mais mal protégés ont besoin d'un bouclier enchanté. Le croc runique, faisant double dommage contre les morts-vivants doit être confié à un régiment de choc face à des armées ténébreuses. Un

sorcier disposant du livre d'Ashtur et de la baguette de jais verra son efficacité multipliée. Les objets magiques les plus efficaces sont la bannière de colère, le croc runique, le cor d'Urgok et le bouclier mangesor. Le cœur de tristesse peut être utilisé pour équiper un régiment de kamikazes. Reste à vérifier que le coût de cet artefact et dudit régiment n'autorise pas un autre investissement plus durable.

Dark Omen, sans être parfait (on aurait aimé des cartes plus grandes et encore plus d'unités et de magie) propose des batailles intenses qui stimulent l'imagination des joueurs. Avec ses régiments bien campés, ce système de combat est un hommage appuyé de l'informaticien au monde de la figurine. On attend la suite ! □



UN AN à peine après la sortie de *Trader 97*, Monte Cristo Multimédia nous gratifie déjà d'une version 1998 à l'interface améliorée, au scénario plus crédible et surtout enfin adaptée au jeu en réseau ou sur internet !

Par Frédéric BEY

Au premier abord, *Trader 98* ne semble guère différent de *Trader 97* (voir *CyberStratégie* n° 2). Le thème — la finance de marché — et le principe du jeu — gagner de l'argent en spéculant — sont strictement identiques. Le scénario proposé est cependant plus sage que celui de la première version. Michael Nikkos, qu'on aurait pu croire sorti d'un roman de Paul-Loup Sullitzer, est oublié. Le nouveau mentor du joueur est désormais un financier anglais, Lord Flemming, plus sérieux et plus crédible que son prédécesseur. A la tête d'une fortune



TRADER 98

Toujours plus !

ne colossale, il vient de s'offrir la banque Learing, en pleine déconfiture, suite aux malversations d'un trader, et va vous charger de la sauver...

GRAVIR L'ÉCHELLE DE LA RÉUSSITE !

Le joueur de *Trader 98*, après avoir obtenu sa carte de visite de la Learing, va devoir relever des défis de plus en plus compliqués. Lors de la première étape, Lord Flemming ne vous confie qu'un million de dollars, qu'il va falloir faire fructifier en l'espace de quelques semaines seulement.

Un solide positif vous propulse dans le second challenge, qui consiste, avec dix millions de dollars, à affronter trois autres directeurs de la Learing

et à finir, en terme de gains, à une autre place que la dernière. En cas de succès, les choses se corsent, car il va vous falloir, à la tête de 60 millions de dollars, battre définitivement ces trois mêmes adversaires, en gagnant plus d'argent qu'eux et en les ruinant à l'occasion. A partir de là, vous avez déjà sauvé la Learing qui attise désormais les appétits d'autres banques...

Lors de la quatrième étape, vous vous verrez opposé à trois autres banquiers. Il faudra éviter qu'ils effectuent une OPA sur la Learing et qu'à l'inverse, vous parveniez à racheter leurs établissements ! Enfin, dans le dernier défi que Lord Flemming vous confiera, il faudra à l'aide d'un milliard de dollars, soutenir les cinq principales devises européennes et ainsi « sauver l'euro » des tentatives de déstabilisation des spéculateurs (on retrouve ici un des ingrédients de *Trader 97*).

Chaque étape se joue en « temps réel », sur une période globale allant du 1 janvier 1999 au 2 février 2001. Attention à ce propos aux jours chômés (samedi et dimanche) durant lesquels les joueurs débutants peuvent se faire « coller ». L'humour n'est pas non plus absent du jeu, car en cas de réussite complète, vous vous verrez anoblir par la Reine d'Angleterre (NLDR : mais ça n'a rien de drôle...).

Contre l'humour, via ici le message d'un adversaire virtuel, est présent dans le jeu. La même possibilité est offerte entre joueur — si vos adversaires ont de l'humour, ce n'est pas toujours le cas chez les financiers... — au cours d'une partie en réseau.

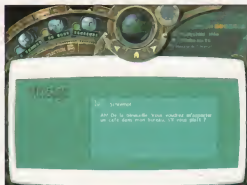


En titre.
L'écran principal de jeu représente votre poste de travail de trader. Ici, c'est le cours du baril de pétrole qui est suivi de près, même si d'autres avoirs constituent le portefeuille du joueur.

A chaque étape de votre ascension dans le monde de la finance, vous aurez accès à plus de secteurs du marché et à plus de temps, pour exercer vos talents. Au départ, seul le marché du pétrole et des devises (yen) vous sont accessibles. Au fil du jeu, il vous sera possible de spéculer sur seize secteurs : marchés (Dow-Jones, Nikkei), aéronautique, agro-alimentaire... Vous disposerez également de collaborateurs : un analyste pour vous fournir des rapports de tendances, un « insider » pour vous apporter de bons tuyaux, un enquêteur pour espionner vos adversaires, un avocat pour vous défendre lorsque vous franchirez les limites imposées par la SEC (instance américaine contrôlant les marchés, à l'instar de la COB en France) ou un attaché de presse pour donner de l'écho aux informations que vous voulez diffuser, afin d'influencer les marchés ! Il faudra cependant payer leurs services...

LES BASES STRATÉGIQUES DU JEU

L'interface de *Trader 98* n'a guère changé par rapport à celle de la version 1997. Elle demeure cependant très bien faite, avec cette fois-ci une





Ci-dessus. C'est également sur le poste de travail (écran principal) que sont sélectionnés les secteurs du marché où vous comptez intervenir.

aide en ligne des plus didactiques. Le joueur utilise tout au long du jeu un seul et même écran, sensé représenter son poste de travail de trader. Tout cela est très réaliste, la plupart des grands marchés étant désormais complètement informatisés. Cet écran est partagé en trois grandes zones. La première sert à choisir et visualiser les marchés et les valeurs que vous voulez suivre (affichage d'un graphique des cours). La seconde partie permet d'accéder aux informations : flash d'actualités, rapports préliminaires, journaux etc.

Enfin, la troisième partie concerne l'outil pour acheter ou vendre, votre porte-monnaie en quelque sorte, au sein duquel vos avoirs et leur valorisation instantanée apparaissent. Petite nouveauté, l'interface permet de simuler une recherche d'information sur Internet... Il est ainsi possible, via un moteur de recherche fictif baptisé « Yoohouh », de tenter de trouver sur le web une information déterminante sur une société dont les actions séduisent l'investisseur.

Pour jouer efficacement, il faut faire avec le syllogisme suivant : être présent sur plusieurs marchés diminue les risques, mais il est plus difficile d'être bien informé sur plusieurs marchés simultanément, ou être bien informé est nécessaire pour réaliser des plus values, donc être présent sur plusieurs marchés est risqué... Plus sérieusement, il convient de canaliser ses actions et de pas faire feu de tous bois. La stratégie gagnante repose bien évidemment sur une utilisation et une interprétation intelligente des masses d'informations disponibles. Pour cela, une bonne culture financière est requise, mais cela ne suffit

Contre. Un flash info vous informe de l'évolution de l'économie américaine, déterminante pour l'évolution des marchés

pas, il faut également du flair, de l'intuition et un goût notable du risque !

Toutes les stratégies financières classiques : arbitrage, couverture, ou spéculation sont reproductibles sur *Trader 98*, il suffit de choisir et d'agir en fonction de sa personnalité.

LA NOUVEAUTÉ : LE JEU EN RÉSEAU

Avec *Trader 97*, il n'y avait qu'une seule possibilité : affronter des adversaires virtuels, gérés par l'IA du jeu. Monte Cristo Multimédia nous ouvre, avec le millésime 1998, les portes d'une simulation multijoueurs qui renouvelle l'intérêt de son produit. En effet, l'inconvénient principal des adversaires gérés par l'ordinateur est qu'ils ont un profil bien typé et qu'il est relativement facile, après plusieurs parties de prédire sans trop d'erreur les comportements qu'ils vont adopter sur les marchés. Il est d'ailleurs possible d'accéder à leurs CV, de découvrir leurs manies et d'en déduire leurs stratégies.



Bien évidemment, des adversaires réels ne présentent pas ces inconvénients et offrent, en plus, l'immense avantage de prolonger la « durée de vie » de *Trader 98*, en variant les parties. Il est possible de jouer, soit en réseau local, soit via une connexion par Internet. La première solution peut être particulièrement intéressante dans le milieu éducatif, où des écoles de commerce, par exemple, ont déjà constitué des salles de marchés fictives utilisant jusqu'à *Trader 97*...

Dans le jeu à plusieurs, (jusqu'à quatre joueurs en fait), chacun jouera un rôle en concurrence direct avec celui des autres. Dans les 2 et 3^e étapes, par exemple, chacun peut tenir la place d'un des directeurs de la Leaning, avec les mêmes objectifs que dans le jeu en solo. Le résultat est réellement étonnant et passionnant, d'un point de vue ludique. Il est possible d'envoyer des messages à ses adversaires : intoxication, raillerie, demande d'alliance ou déclaration de guerre, à vous de choisir...

D'AUTRES AMÉLIORATIONS MINEURES

Deux points de règles ont été sensiblement améliorés. Il est désormais possible de se débarrasser d'adversaire gênants en réalisant une OPA (Offre publique d'achat). Pour réussir ce type d'opération, il est nécessaire de disposer de beaucoup de liquidités. L'idéal est de tenter une OPA imparable, en proposant une somme aux actionnaires de votre adversaire supérieure aux avoirs totaux de ce dernier, qui ne pourra alors réagir. A manier avec précaution, l'OPA est cependant l'arme absolue pour progresser rapidement dans l'environnement sans pitié qui règne dans *Trader 98*. Dernière contrainte, il faut avoir remboursé toutes ses dettes avant d'avoir le droit de tenter une OPA. Celle-ci se fait à partir d'un menu spécial, toujours sur l'unique écran du jeu.

L'effet « gourou » a lui aussi été peaufiné. Il revient à vous conférer les pouvoirs d'influencer vous-même les marchés, de part la renommée de votre sens des affaires. Désormais, une fois « gourou », vous disposez d'un attaché de presse qui organise à votre demande une conférence de presse le jour où vous désirez vous exprimer sur l'avenir d'un secteur du marché.

La encore, la prudence est de mise. Comme l'OPA, l'effet « gourou » ne doit pas s'utiliser à tort et à travers pour demeurer efficace et redouté par vos adversaires. Quoi qu'il en soit, ces deux possibilités agrémentent notablement un jeu qui a désormais atteint sa maturité, même s'il s'adresse presque exclusivement aux joueurs intéressés par l'univers de la finance et aux étudiants d'école de commerce.

Merci à Eric Sublet et Philippe Trotin (Matif S.A.) et à Sylvie Hirsch, pour le test du jeu en mode réseau.

WALL STREET TRADER 98

Qualités : animations vidéos et graphiques particulièrement soignées, interface agréable et réalisme de la simulation.

Défauts : parfois lassant et répétitif à jouer (acheter/vendre et vice versa...), mais le jeu en réseau gomme cet inconvénient.

FORT du succès de *Total Annihilation*, Cavedog nous propose une extension bien remplie, avec de nouvelles unités et de nouveaux mondes à conquérir.

Par Jean-Claude BESIDA

Dès sa sortie, *Total Annihilation* s'est confortablement installé parmi les tous meilleurs jeux de stratégie en temps réel. Rappelons ses points forts : deux camps pratiquement équivalents mais avec de légères dissymétries, un nombre élevé d'unités, comprenant aussi bien des troupes au sol variées que des avions et des forces navales, un stock impressionnant d'installations, une bonne gestion du relief, de la vision, des capacités radar et du brouillage de celles-ci...

Tout cela autorise des combinaisons tactiques extraordinairement variées. Le joueur doit sans cesse effectuer des arbitrages entre les bâtiments, les défenses et la construction de combattants. Les batailles sont extrêmement violentes avec des



TOTAL ANNIHILATION

CONTRE-ATTAQUE

En titre. Malgré les innovations, les tactiques gagnantes restent valables. Le raid mixte hélicos + chars moyens sur une base du Core est un classique éprouvé.

explosions somptueuses qui ne sont pas pour rien dans le succès du titre.

Ce jeu déjà très complet reçoit du sang neuf avec l'extension *Contre-Attaque*, qui offre un bon lot de nouveautés. Tout d'abord, une campagne de douze missions vient retracer la saga de la lutte entre Arm et Core, cette fois, pour le contrôle d'un nouveau robot surpuissant, le Krogoth. Les nouvelles missions sont fort difficiles à remporter, la campagne est jouable des deux côtés, et l'opposant informatique donne bien du fil à retordre. Les autres nouveautés concernent les unités et les types de cartes.



LES NOUVEAUX MONDES

Six mondes nouveaux (acide, urbain, cristallin, aquatique, d'ardoise et de jungle) viennent varier les plaisirs des joueurs lassés de combattre sur des cartes volcaniques ou lunaires.

Le monde acide présente la particularité d'agresser la coque de tout ce qui vient tremper dans ses océans. Par conséquent, inutile de vouloir construire des bases navales sur de telles mers, qui sont faites pour être traversées à toute vapeur par des hovercrafts, flottant au-dessus du bain corrosif. Des poches de gaz se balancent mollement à la surface : ce sont de précieuses ressources énergétiques.

Le monde urbain a comme point fort de regorger d'épaves (carcasses d'immeubles et de véhicules) qui sont de très bonnes sources métalliques.

Le monde de cristal est visuellement très réussi, avec des océans mauves et des continents violacés. C'est un univers minéral, où les unités au sol sont désavantagées par un terrain rugueux qui les ralentit. Les ressources métalliques sont dissimulées dans d'étroites crevasses.

Contre. Une base sous-marine attaquée par des amphibiens du Core. Cette carte d'un monde de Cristal est de toute beauté.

Le monde d'ardoise est constitué de hauts plateaux dénudés séparés par des mers de nuages du plus bel effet. Seuls les avions peuvent franchir ces vallées brumeuses.

La jungle (monde de Lusch) est typique par sa végétation luxuriante qui permet de camoufler des bâtiments et non plus seulement des unités. Particularité de ses cartes, des terrains marécageux où les amphibies dominent et où la plupart des unités terrestres ne peuvent pas s'aventurer.

Le monde aquatique offre des environnements maritimes presque purs, avec peu de terres émergées, mais des hauts-fonds et des récifs coralliens qui bloquent les unités sous-marines. Des gisements métallifères tapissent les fonds océaniques. Ces cartes font le bonheur des hydravions, sous-marins et autres unités navales.

Ces environnements sont enrichis de différents événements naturels : tempêtes, tremblement de terre, chute de météores. Des rencontres avec des formes de vie locales (scorpions et serpents de mer) viennent de plus agrémenter les parties. Tous ces facteurs sont paramétrables dans un éditeur de cartes puissant et complet.

Malis *Total Annihilation* n'est pas un nouveau *Sim City* et la nouveauté de *Contre-Attaque* se concentre essentiellement autour des 70 combattants qui font leur apparition. Tout d'abord, on y



DES TACTIQUES A REVOIR

trouve toutes les unités qui ont été distribuées via internet depuis la création du jeu, plus quelques autres. Il n'y a pas lieu de les passer in extenso en revue ici, mais simplement de repérer quels sont les changements tactiques les plus marquants induits par cette vague. Contre-Attaque marque ainsi une nette inflexion maritime du jeu, qui, paradoxalement se fait plutôt au détriment des grandes unités de surface.

Les unités amphibies, présentes timidement au départ (chars Triton et Amphibia), sont complétées par deux K-Bots mixtes, le Pelican et le Gimp, produits par le labot avancé. Mais l'essentiel est l'arrivée des aéroglisseurs (hovercrafts), qui passent partout et peuvent combattre aussi bien sur l'eau qu'à l'intérieur des terres. Ils sont parfaits pour franchir les cours d'eau et les zones de marais. Surtout, ils sont infiniment moins coûteux que les navires, ce qui décline d'un seul coup ces grands vaisseaux.

Sur certaines cartes, l'unité décisive est bel et bien l'aéroglisseur de construction qui peut d'une traite traverser un océan (inutile de construire des transports lourds et peu maniables) et établir une base complète sur une île déserte (il a toutes les capacités de construction d'un K-Bot de niveau 1).

La guerre sous-marine connaît également une inflexion notable, avec l'apparition du sous-marin de construction (disponible dans le chantier naval avancé). Il peut poser des lance-torpilles fixes plus efficaces et des sonars à longue portée. Surtout, il construit la base d'hydravions. Les trois appareils développés par celle-ci sont tout à fait adaptés à la lutte ASM. L'avion équipé de sonar (Seahawk) détecte les sous-marins et le torpilleur (Albatros) les coule avec élégance — en revanche ses torpilles sont inopérantes face aux installations au sol : larguées en avant de l'objectif, elles labourent la terre lamentablement. Enfin, le chasseur (Tornado) présente des performances inférieures à son homologue classique (même armement, mais résistance moindre de la structure). Son seul avantage est qu'à l'arrêt, il se camoufle en s'immergeant. De cette manière, plus d'avions qui survolent au-dessus de l'océan et sur l'écran radar ennemi (sur le sonar, si). Enfin, le sous-marin de construction peut édifier la centrale atomique immergée, dont la discrétion est très coûteuse.

Les défenses statiques sont renforcées par l'apparition d'un engin poseur de mines. Ces véhicules sont disponibles dans l'usine de base. Six modèles de mines sont disponibles, dont le prix varie en fonction de la sensibilité et des dégâts provoqués.

G-dessus à gauche Des aéroglisseurs de l'Arm prennent la mer. Le point fort de ces unités est la double capacité terrestre et maritime.

G-dessus. Combats de rue dans les décombres d'une ancienne capitale.

Un tel raffinement semble inutile. Trois modèles auraient largement suffi. Il existe même une mine nucléaire. Pratiquement, poser un champ de mine efficace (c'est-à-dire à la fois profond et peu prévisible) est une tâche assez fastidieuse, et il y a fort à parier que le joueur moyen utilisera peu cette unité au maniement subtil. Cela rend quand même des services (psychologiques) lorsqu'on ne peut pas fortifier décemment sa base. Sinon, les joueurs les plus « obsessionaux » l'utiliseront en complément d'un réseau défensif.

La guerre terrestre classique fait pâle figure en comparaison. Signaux simplement que grâce au Panther, le joueur de l'Arm dispose enfin d'un char capable de se mesurer au Goliath et que des petites unités d'espionnage (Infiltrateur et Parasite) leur leur apparition. Ces combattants de l'ombre sont vieux car, se camouflant bien, ils rendent inutiles les investissements ennemis dans des brouilleries de radar et procurent à l'ennemi un délicieux sentiment de fausse sécurité. Comme d'habitude avec des espions, le problème est de les placer à l'avance et où il faut.

Le bâtiment qui fait la différence est sans conteste l'installation de ciblage. Dans un jeu aussi intense, cette construction est indispensable. Elle dirige automatiquement les tirs de toutes vos unités sur les ennemis détectés au radar et à portée de tir. Dans ces conditions, les chasseurs en patrouille ne laisseront plus passer les vagues de bombardiers ennemis, et la Grosse Bertha n'aura plus besoin d'une conduite de tir manuelle.

L'intelligence artificielle remaniée est plus subtile que précédemment. Paradoxalement, elle rassurera le joueur débutant, qui ne paniquera plus devant les hordes de K-Bots qu'envoyait la première mouture de l'IA. Celle-ci (v3.0) a une tendance moins agressive mais plus expansionniste. Elle accumule les bases jusqu'à épuiser le joueur humain qui n'en finit pas de détruire des installations dispersées sur toute la surface de la carte. Ce point a son importance car beaucoup de joueur ne disposent pas des délices du réseau.

Au final, cette extension est copieuse, sans doute indispensable pour les habitués du multijoueur (c'est désormais le standard). Les autres apprécieront à sa juste valeur un système de jeu agréable maintenant parvenu à maturité. □

LES AMPHIBIES							
Nom	Utilisation	Coût énergie/métal	Portée	Puissance de feu	Blindage	Vitesse	Armement
ARM	Pelican	2468/255	260/700	60/46	800	15	Laser/Missiles
	Ricochet	1169/76	210	45	200	37	Laser
	Anaconda	2856/272	300	80	880	26	Gauss
	Swatter	1444/120	650	49	375	29	Missiles
	Wombat	3131/325	670	300	450	21	Roquettes
CORE	Gimp	2935/324	230/300	80/90	1150	8	Laser/Canon plasma
	Laveur	1252/72	230	40	200	35	Laser
	Alligator	3069/280	290	85	850	25	Canon plasma
	Frondeur	1542/115	600	46	395	29	Missiles
	Nixer	3352/318	650	320	460	21	Roquettes

LES HYDRAVIONS							
Nom	Utilisation	Coût énergie/métal	Portée	Puissance de feu	Blindage	Vitesse	Armement
A	Tornado	6307/187	510	50	150	112	Missiles
	Albatros	9619/557	300/510	400/44	216	104	Torpilles/Missiles
C	Voodood	6524/182	510	50	150	111	Missiles
	Typhoon	9785/545	300/510	400/44	210	105	Torpilles/Missiles

DEUX ans après *Deadlock : Planetary Conquest*, Accolade édite *Deadlock II : Shrine Wars*, une nouvelle version du jeu où sept peuples extra-terrestres luttent pour le contrôle des richesses archéologiques d'une planète. Malheureusement, cette nouvelle version ne vient pas gommer les défauts de la première...

Par Jérôme BOHBOT

Sur la planète Gallius IV, la découverte de sanctuaires vieux de plusieurs centaines de milliers d'années provoque l'intérêt des différentes puissances qui peuplent cette partie de la galaxie, inté-

DEADLOCK II persiste et signe

rélaté par les études de ces sanctuaires qui révèlent la carte d'un système planétaire, le Nuage Noir et l'existence de Xytha, planète berceau d'une antique civilisation aujourd'hui disparue et qui recèle des merveilles technologiques. Tous se lancent alors dans une lutte sans merci pour la domination de Xytha.

UNE INTERFACE REVISITÉE

Sur cette base, *Deadlock II* offre une affiche alléchante. Le jeu propose une interface revisitée et simplifiée et des parties qui se disputent en solo ou en mode multijoueur, en simple scénario ou en campagne. Pas moins de sept races différentes sont proposées aux joueurs, chacune définie par des caractéristiques propres, s'affrontent pour



Gedex. L'interface principale du jeu permet de gérer chacun de ses territoires et de donner tous les ordres nécessaires au développement de son camp. La carte de jeu occupe les deux tiers supérieurs de l'écran, le tiers inférieur sert de panneau de contrôle.

fonder des colonies et éliminer l'adversaire sur autant de types de terrains.

Le principal changement du jeu se trouve dans son interface simplifiée et plus ergonomique. La carte de jeu occupe les deux tiers de l'écran. Deux niveaux d'affichage sont proposés, un niveau stratégique qui permet de gérer plus facilement ses déplacements d'unités et un niveau tactique nécessaire à la gestion en détail de chacune de ses colonies. Le bas de l'écran fait place à une mini-carte et à une série d'icônes assurant la gestion de l'ensemble du jeu. Le tout se pilote à l'aide de la souris de manière assez simple. En double-cliquant sur un bâtiment ou une unité on affiche un écran de contrôle à partir duquel on peut donner ses ordres. Les unités se déplacent d'une colonie à l'autre grâce à un système de « cliquer-glisser ». Tout en bas de l'écran principal, une série d'icônes indique les réserves dispo-

nibles pour chaque ressource et leur taux de production.

Deadlock II se joue par tour et les belligérants jouent simultanément. Chaque joueur gère ses colonies (constructions de bâtiments, production de matières premières et produits finis, etc.) et donne des ordres à chacune de ses unités de combat (attaquer, patrouiller, etc.). À la fin du tour, les combats sont réglés par l'ordinateur, sans que le joueur ne puisse intervenir.

Une attaque manquée a pour résultat la perte de toutes ses unités tout en causant des dommages plus ou moins importants aux troupes ou à la colonie de son adversaire. Quoi qu'il en soit, il est toujours important de préparer l'attaque d'une colonie adverse à l'avance et parfois même à l'aide de missiles afin d'affaiblir ses défenses. Les bâtiments défensifs sont toujours des adversaires redoutables. Mais pour en arriver à constituer des unités de combat dignes de ce nom, il faudra auparavant savoir gérer ses territoires d'une main de maître...

LE NERF DE LA GUERRE : LES RESSOURCES

Au nombre de dix, les ressources permettent de construire bâtiments et unités ; sans elles, point de développement. Elles se répartissent en deux catégories : les ressources naturelles (nourriture, bois,



Contre à gauche. Faire du commerce avec les Skirineen est très utile mais leur réputation est tellement mauvaise que cela provoque des émeutes parmi la population !

Contre à droite. Des alliances peuvent être passées avec d'autres races, même en jeu solo. Ces alliances peuvent porter sur la technologie, le commerce, elle peuvent être partielles ou totales. C'est un bon moyen de se protéger d'un voisin en début de jeu.



G-dessus. Au cours des combats, le joueur est condamné à n'être qu'un simple spectateur d'un petit film qui lui décrit la bataille en cours. Il n'a aucune possibilité d'intervention. Si la bataille est perdue, ses unités sont éliminées...

G-dessus à droite. Certains bâtiments peuvent produire plusieurs choses. Ici le centre ville, véritable cœur de la colonie, peut au choix assurer du commerce, produire des unités ou de la culture. La quantité et la vitesse de production sont déterminées par le nombre de colons qui leur sont affectés.

énergie, fer et objets d'arts) exploitables dès le début d'une partie et les ressources traitées (acier, composants électroniques, Endurium et Tridium) transformables dès que le joueur a acquis la technologie nécessaire. Chacune de ces ressources est produite par un type de bâtiment particulier, dont la productivité se mesure en fonction de la richesse du sol où il est implanté et du nombre de colons qui y sont affectés.

Une ressource supplémentaire peut être ajoutée à cette liste : l'argent. Sous le nom de crédits, la monnaie locale permet au joueur d'acheter tout ce qu'il souhaite. Pour obtenir des crédits, il faut faire du commerce. En fonction des bâtiments et unités affectés à cette tâche, les revenus sont plus ou moins importants à chaque tour. Un bon dosage entre sa production de ressources et le commerce est donc nécessaire pour se développer. Il est ponctuellement possible d'augmenter ses revenus en vendant des matières premières à d'autres joueurs ou sur le marché noir en contactant les Skirneen, ce qui peut provoquer des manifestations hostiles dans la population.

La carte de jeu est divisée en territoires de forme variée, composés chacun en 36 cases sur les-

quelles on peut construire ses bâtiments. Ces derniers occupent en fonction de leur taille, soit une seule, soit quatre cases. Parfois certaines d'entre elles ne sont pas constructibles (déserts). La place disponible sur un territoire est donc réduite et il est obligatoire de s'étendre rapidement pour augmenter l'espace disponible à la construction des bâtiments et la quantité de matières premières. Pour occuper un nouveau territoire, il faut d'abord y envoyer une unité appelée « colonisateur » qui doit y établir un campement de base.

Jusqu'à 33 bâtiments différents (logements, usines, défenses etc.) et 26 unités (aériennes, terrestres et maritimes) sont à la disposition du joueur mais quelle que soit la race, ces éléments sont identiques. De toute manière, le combat dans *Deadlock II* est pratiquement accessoire, car le joueur ne peut pas intervenir, et seul une supériorité totale en faveur de l'attaquant garantit la victoire.

C'est directement le nombre et le type de bâtiments construits qui détermine les ressources disponibles, les avancées technologiques et donc la capacité à défendre ses villes et à produire des unités de combat performantes et en quantité. De plus, les troupes ne pouvant être déplacées que d'un territoire par tour de jeu, la disposition des unités de production est donc très importante.

La démographie est un des éléments de base de la gestion de ses colonies : plus on construit de logement, plus on peut accueillir de colons, seulement les logements finissent par prendre de la place qui n'est plus disponible pour construire ses unités de production. En général, la population d'une colonie est vite saturée, le joueur est donc obligé presque à chaque tour de déplacer ses colons d'un bâtiment à un autre en fonction des besoins de sa production.

Certains bâtiments peuvent servir à produire plusieurs ressources. Par exemple, les usines peuvent recevoir jusqu'à huit colons, répartis selon ses desiderata dans trois catégories (commerce, transformation du fer en acier, production d'unités). Mais multiplié par le nombre de bâtiments de ce type sur plusieurs territoires, ce genre de micro-gestion devient vite très laborieux...

Contre. Pour acquérir de nouvelles technologies, il faut faire des recherches. Le joueur doit leur attribuer un ordre de priorité et il faut construire des unités pour mener à bien ces projets. Les avancées techniques acquises de la sorte sont cruciales pour remporter la victoire.

DE GROSSES FAIBLESSES

Très avantageées mais de manière complètement artificielle, les races virtuelles de *Deadlock II* constituent des adversaires pratiquement trop redoutables. Alors que l'on est souvent en train de se débattre pour lutter contre le mécontentement de sa population, elles en profitent pour lancer des offensives meurtrières et à répétition. Surtout, le problème majeur du jeu est que l'on est vite réduit à gérer presque exclusivement le moral de la population, en baisse constante, et les grèves des colons qui en résultent. Pour remédier à cela, il faut construire des centres culturels et produire de la culture. Comme dans la première version, l'idée semble plutôt sympathique, mais cela devient vite systématique, lassant plus franchement rébarbatif...

Les parties sont excessivement longues et se transforment vite en micro-management sans intérêt. Il faut compter environ deux heures de jeu pour développer des colonies dignes de ce nom et commencer à avoir une production militaire conséquente. Problème, lorsque l'on fait une erreur majeure dans la constitution de ses colonies, cela n'apparaît que bien longtemps après. Bref, on a joué trois heures avant de se rendre compte que l'on ne peut pas remporter la bataille face à ses adversaires... et là, confronté à des grèves à répétition ingérables et aux assauts répétés d'adversaires trop avancés, on a envie d'apprendre le vol libre à son ordinateur !

En réalité, tous les défauts cités ici étaient déjà caractéristiques du premier *Deadlock*, il est tout de même étonnant que les programmeurs n'en aient pas tenu compte ! Malgré quelques améliorations et notamment une interface plus simple, *Deadlock II* ne corrige pas les lacunes de son prédécesseur. Voilà un produit qui n'est pas désagréable dans ses principes mais dont l'équilibre et les mécanismes ont été sérieusement bâclés... ☐

DEADLOCK II

Qualités : un univers riche et original, sept races de créatures, principes de jeu classiques et de bon goût.

Défauts : pas de système de combats, une gestion de colonies particulièrement mal calibrée, très vite rébarbatif...



A PRÈS avoir largement révélé tous les secrets techniques de *Steel Panthers* (CyberStratégie 1 à 5), nous vous proposons maintenant d'aborder l'aspect tactique de ce jeu passionnant, en commençant par les bases de l'art de la guerre !

Certains diront qu'il est difficile d'établir des généralités sur l'art de la guerre en cette deuxième moitié de siècle qui a vu tant d'innovations technologiques se succéder et transformer la physiologie du champ de bataille. Pourtant, il semble possible de tirer des enseignements de caractères généraux valables pour toute la période. En ce qui concerne les grandes innovations, telles que le concept d'aéromobilité, la puissance et la précision de l'artillerie, elles feront l'objet d'articles particuliers.

L'article suivant s'applique à *Steel Panthers II*, mais ces grands principes sont également valables pour *Steel I*, sur la Seconde Guerre mondiale.

LE CONCEPT INTERARMES

Les enseignements tirés de la Seconde Guerre mondiale montrent à quel point la nécessité d'opérer à tous les échelons au sein d'unités composées des trois armes principales (infanterie, artillerie, blindés) de l'armée de terre est essentielle.

Aucune des trois armes ne peut combattre seule dans de bonnes conditions sans le soutien d'au moins une des deux autres. Le principe du Kampfgruppe hérité des Allemands a engendré



Un capitaine fait le point avec son adjoint, lors d'un stage au centre d'instruction et d'entraînement au combat en montagne

Par Sylvain FERREIRA

LES TACTIQUES DE BASE



Ci-dessus. Une compagnie d'infanterie en position défensive, lors d'une mission de couverture (« delay »). Le QG est au centre

dans toutes les armées modernes la création, à l'échelle du régiment, d'unités au caractère autonome sur le plan de la dotation en équipement, à la fois d'infanterie, d'artillerie (essentiellement des mortiers) et de blindés (chars de combat à roues, automitrailleuses). De plus, toujours en référence au modèle allemand, les armées modernes ont développés des armements anti-chars de plus en plus puissants pour les fantassins (RPG, LRAC, Milan, etc.).

Comment fonctionnent ces complémentarités à travers Steel Panthers II, et comment doit-on s'y prendre pour développer sur le terrain ce concept interarmes pour triompher ?

● Un maître mot : la cohésion

De tout temps, et ce quel que soit l'état d'évolution des technologies, la guerre se gagne grâce à la cohésion des unités au combat. Dans SP2, la

chaîne de commandement est assez intéressante (voir article CyberStratège n° 4 pour les détails techniques de fonctionnement), et reflète bien les difficultés posées au chef de compagnie ou de bataillon.

Le plus important est de respecter les impératifs de distance entre les chefs de section (unités x0) et les groupes de combat qu'ils commandent. Cet impératif est aussi important en attaque qu'en défense ; ceci dit, lorsque vous devez progresser, la tâche est encore plus ardue à cause des variations du terrain. Il est donc fortement recommandé de bouger vos groupes au rythme le plus lent pour maintenir la cohésion et le commandement. Disposez également vos chefs de section en retrait par rapport aux groupes (voir illustration), ils pourront tout d'abord plus facilement rallier les unités en déroute, mais aussi éviter les embuscades dans le cadre d'un scénario d'attaque. Ceci est valable pour l'infanterie, les blindés et l'artillerie sur carte.

En ce qui concerne votre A0 (QG principal), essayez de le placer au centre de votre dispositif et

là encore en retrait par rapport à votre front. Dans les scénarios d'assaut/avance, veillez si possible à le rendre mobile grâce à un semi-chenillé, un blindé ou au pire une jeep. Il pourra alors se rendre rapidement sur les points chauds pour favoriser le ralliement des unités de pointe et permettre à votre progression de conserver un bon rythme.

Enfin, inutile de vous dire que la perte de vos unités x0 entraîne automatiquement des difficultés de ralliement et de commandement pour les tours suivants : soyez donc extrêmement vigilant.

● Le combat interarmes dans les scénarios assault/avance

1. Préparation et choix des objectifs

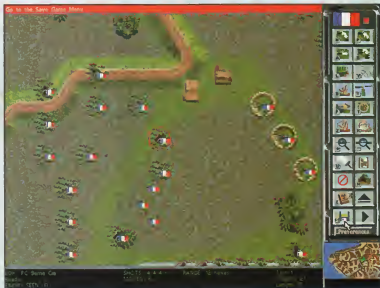
Que vous soyez en attaque ou en défense, la combinaison des différentes armes pour obtenir la victoire doit être votre préoccupation principale.

Dans le cadre des scénarios assault/avance, vous devez tout d'abord vous fixer un ou deux axes de progression (plus si vous avez vraiment beaucoup de troupes et si la carte est favorable à la manœuvre) en répartissant vos forces de deux manières : soit deux forces de taille et de composition différentes (une principale et une secondaire), soit deux forces de taille et de composition équivalente.

Dans le premier cas (voir schéma page suivante), votre force principale (composée des 2/3 au plus de vos unités) est organisée autour de vos blindés (un ou deux pelotons de trois ou quatre chars en fonction des nationalités) avec comme objectif l'assaut direct des positions adverses (ceci en raison de la plus grande capacité d'absorption des coups ennemis) sous le couvert de votre artillerie et de vos éventuels avions.

Votre force secondaire, organisée pour sa part autour d'unités plus légères — donc plus mobiles — (VBL, jeep armées, BRDM, etc.) aura pour mission de contourner le dispositif ennemi en passant par les bords de carte et en profitant du terrain pour passer sans être repérée. Un bombardement d'artillerie avec des obus fumigènes permettra de

Ci-dessous à gauche et à droite. Une compagnie d'infanterie se prépare à avancer. Le QG et les armes lourdes sont en retrait et les trois sections sont déployées en profondeur. Ces saïsses sont extraites de notre série de scénarios sur l'Indochine.





Ci-dessus : Vue générale d'une ligne de défense réalisée selon les règles de l'art, en l'occurrence par des éléments de l'armée rouge : la première ligne est constituée d'un champ de mines percé de couloirs de canalisation. En deuxième ligne, des bunkiers (armés de canon de 125 mm antichars et de mitrailleuses) et des lance-missiles Spigot sont chargés de briser la force blindée assaillante. En troisième ligne, de l'infanterie mécanisée placée en contre-pente peut intervenir sur les points menacés. Enfin, un peloton de T90 est en réserve pour contre-attaquer au moment le plus dramatique...

réaliser le dernier bond sans trop de casse. Cette stratégie est recommandée lorsque les zones d'objectifs sont concentrées au même endroit.

Dans le second cas (voir schéma page 68), vous devrez répartir vos deux forces autour des blindés (prévoir au moins trois ou quatre blindés pour chaque force). Vous disposerez vos véhicules légers (trois ou quatre par axe de progression si possible) en tête afin d'effectuer une reconnaissance du terrain et de démasquer les positions adverses. Votre infanterie devra se déployer en second rang, intercalée avec les chars. Vos deux

forces auront le même objectif : pénétrer le dispositif adverse en deux points (si possible pas trop éloigné l'un de l'autre) et déboucher sur les arrières ennemis. Dans le cadre de scénarios avec beaucoup d'unités, un groupe de réserve peut être constitué dans le but d'achever l'adversaire.

Cette technique est surtout intéressante lorsque les zones d'objectifs ne sont pas concentrées au même endroit.

Dans tous les cas, veillez à placer correctement vos observateurs d'artillerie ou d'aviation afin qu'ils soient en mesure de voir la majeure partie du champ de bataille. Pensez aussi à utiliser l'option des hexagones préenregistrés avant de quitter l'écran de déploiement, et planifiez éventuellement un bombardement de fumigènes si vous pensez que votre premier bond risque de se dérouler à découvert (c'est particulièrement utile pour les scénarios dans le désert).

● La progression

La première de vos préoccupations doit être la

reconnaissance des positions adverses. Aussi, évitez le plus possible de vous déplacer en utilisant l'option de mouvement par formation, l'ordinateur calcule alors la route la plus rapide et souvent la plus meurtrière. Réservez cette option uniquement pour les unités qui se trouvent hors de portée et de visibilité de l'ennemi.

Ensuite, et même si cela est fastidieux, déplacez-vous hexagone par hexagone lorsque vous sentez le danger proche. A chaque hexagone entouré de terrain tels que bois ou maisons, réorientez votre unité jusqu'à ce qu'elle ait scruté tous les hexagones susceptibles de camoufler l'ennemi. Lorsque vous utilisez des unités de reconnaissance montées sur véhicules, pensez à décharger les fantassins dès que vous approchez d'hexagones suspects et répétez l'opération décrite ci-dessus.

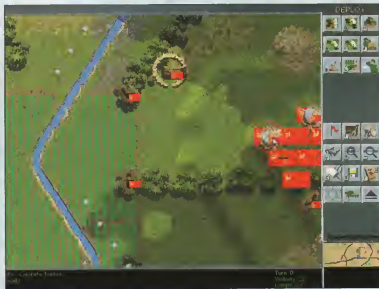
Vous verrez que cette méthode, certes longue et peu ludique, vous sauvera de pertes irréversibles, et vous permettra assez souvent de découvrir les champs de mines ennemis. Vous pourrez ensuite envoyer vos sapeurs pour ouvrir un passage.

Demier point, vos unités de reconnaissance doivent si elles le peuvent placer des fumigènes pour se protéger des tirs adverses et de surcroît couvrir les unités qui les suivront. Et l'emploi des fumigènes n'est pas limitée aux seules unités de reconnaissance : dès qu'une de vos unités est en difficulté, n'hésitez pas à la dissimuler en utilisant un fumigène qu'elle possède ou en faisant intervenir une autre unité si celle en danger n'en a pas. Des blindés placés en retrait peuvent être très utiles pour accomplir cette tâche à longue portée. Rappelons également l'importance des déclencheurs de fumée des blindés, déclenchables avec la touche « D ».

Une fois que vos axes de progression sont dégagés, vous pouvez y engager vos chars et le gros de

Ci-dessous à gauche : Pour renforcer la défense et frapper l'infanterie adverse, les hexagones d'artillerie pré-enregistrés couvrent principalement le couloir de canalisation au milieu des mines, mais également le champ de mines lui-même pour pouvoir mettre à mal les unités qui tenteraient d'y ouvrir un passage.

Ci-dessous à droite : L'angle de tir de ce bunker couvre bien le couloir de canalisation placé dans le champ de mine. Plutôt que de bloquer son avance, l'objectif est bien de laisser venir l'ennemi sur des endroits choisis à l'avance et de l'y détruire par un feu croisé et massif.





vosre infanterie (portée ou non). Lorsque vous déplacez ces unités, avancez par bond et essayez de couvrir votre mouvement avec vos blindés ou d'autres unités d'infanterie. Ceux-ci doivent rester en retrait et immobiles pour conserver tous leurs tirs et répliquer dès que l'ennemi osera se découvrir pour vous tirer dessus.

Lorsque vous déplacez vos blindés, vous pouvez agir de même, en déplaçant la moitié de vos blindés pendant que l'autre vous couvre. Bien sûr, les unités chargées de la couverture doivent si possible se trouver sur les hauteurs pour jouir d'un meilleur champ de tir.

Le mieux est de toujours se déplacer de cette manière, une moitié en couverture et l'autre qui bouge. La moitié qui bouge doit cependant rester dans un rayon de 8 à 12 hexagones maximum de celle qui couvre afin de ne pas étirer les lignes de commandement. Par ailleurs, toute unité qui se déplace doit toujours conserver dans la mesure de ses possibilités un à deux tirs pour la phase de réaction pendant le tour de l'adversaire.

Enfin, si vous soupçonnez votre adversaire d'avoir de l'aviation, évitez si possible de terminer vos déplacements en laissant vos unités en colonne ou en diagonale les unes à côtés des autres, cela vous évitera des surprises désagréables...

A chaque fin de tour, à vous de voir si vous avez besoin d'un nouveau bombardement ou d'un appui aérien pour poursuivre votre progression au prochain tour. Mais attention, votre artillerie est souvent bien dotée en munitions HE (high-explosive) et peut vous soutenir pendant l'essentiel du combat, mais elle ne possède que très peu d'obus fumigènes. Vous devez donc veiller à ne les utiliser que lorsque la situation l'exige dans son ensemble.

Pour l'aviation, engagez-la avec prudence car la DCA peut vous jouer de très mauvais tours, et un avion abattu vous prive très souvent d'une victoire décisive. Attendez d'avoir détruit ou repéré la majorité de la DCA ennemie avant de vous jeter à l'eau (un prochain article vous expliquera dans le détail les secrets d'emploi des forces aériennes).

LES CAS PARTICULIERS

1. Assaut/avance en ville

Ce type de scénario requiert généralement beaucoup d'infanterie et d'artillerie, et ne convient vraiment pas aux blindés. Leur présence en nombre limité (quatre en moyenne) doit suffire.

Le premier problème dans les scénarios urbains vient de la grande pauvreté de représentation des villes elles-mêmes, en effet, Steel nous propose trop souvent des villes à l'américaine, avec avenues et boulevards. Chacun des axes d'approche est donc facile à couvrir pour le défenseur avec un minimum d'armes lourdes (à ce titre, le jeu le plus réaliste est sans conteste *Close Combat 2*, qui propose une représentation du terrain absolument incomparable, tous logiciels confondus).

Comment faire alors pour progresser sans trop de risque ? D'abord, le système de définition des objectifs proposé plus haut reste valable, vous

devez simplement lui apporter les modifications suivantes.

Tout d'abord veillez à programmer avant la fin de votre placement un bombardement fumigène sur chacun de vos axes de progression (la présence d'une section de mortiers de 81 mm devrait suffire). N'oubliez pas là aussi d'utiliser l'option de pré-réglage de vos tirs d'artillerie.

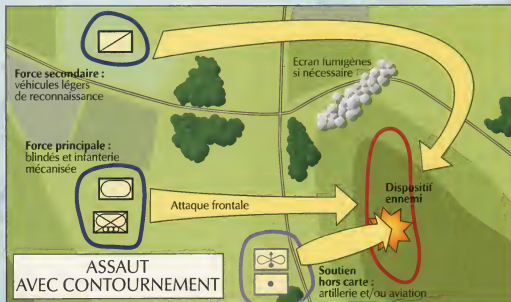
Pour finir, programmez un bombardement avec des batteries de gros calibres (voire des roquettes si vous jouez les troupes du bloc communiste) sur les zones proches des objectifs. Vous pourrez répéter cette opération en cours de partie, cela affaiblira à coup sûr l'ennemi et, avec un peu de chance, entraînera suffisamment d'incendies de bâtiments pour le priver de protection.

En ce qui concerne votre placement, deux choix s'offrent à vous, soit vous utilisez la méthode classique décrite ci-avant avec deux axes de progression, soit vous étalez votre dispositif, infanterie à pied en tête, afin de ratisser le maximum de bâtiments. Pour ma part, si vous avez assez d'unités, je vous conseille plutôt cette seconde option.

Votre infanterie doit être regroupée en section (trois à groupes de combat en fonction des nationalités) et chaque section a pour objectif de nettoyer un pâté de maisons. Les armes lourdes suivent en arrière avec les véhicules de transport si vous en avez.

Pour nettoyer un pâté de maisons, utilisez toujours la même méthode : la moitié des groupes qui progressent hexagone par hexagone et l'autre qui couvre, soutenue par les armes lourdes. Au tour suivant, vous inversez les rôles.

En ce qui concerne les blindés, vous pouvez, sous le couvert des fumigènes, les avancer le long des boulevards (axes horizontaux), mais ils ne doivent jamais aller plus loin que vos fantassins, et vous devez toujours les maintenir au moins deux hexagones en retrait, en essayant toutefois de leur offrir des champs de tir pour appuyer la progression de vos fantassins. Sinon, vous revivrez le cauchemar russe de Grozny...





En cours de partie, évitez de bombarder avec votre artillerie ou vos avions des zones trop proches de vos unités, les lignes de vue sur les hexagones cibles ne sont pas toujours possibles et les erreurs dues à l'absence de visibilité de l'observateur sont plus grandes.

2. Opération amphibie (scénario assaut in-queument)

Bien que rare, ce genre d'opération reste la plus difficile à mener à bien. Quel sentiment d'impulsion lorsque vous découvrez la grande bleue où de faibles barges transportent vos fabuleux blindés et de vaillants fantassins, le tout sur le terrain le plus découvert. Ne vous inquiétez pas, vous pouvez quand même espérer une victoire marginale. La recette est simple.

Comme dans la réalité, vous devez disposer d'un soutien conséquent d'artillerie de marine, ainsi que d'une bonne couverture aérienne. Dans les scénarios de 1965 à nos jours, le soutien d'hélicoptères de combat et de transport est essentiel.

En ce qui concerne la définition des objectifs et le nombre d'axes de progression, je vous conseille de n'en choisir qu'un seul, sauf si vous disposez de très nombreuses troupes. La concentration de vos troupes et de vos soutiens permet de briser à moindre coût la première ligne ennemie. Vous aborderez ce seul axe d'attaque en trois vagues.

La première vague, composée de fantassins et surtout de sapeurs, devra ouvrir la voie à travers les champs de mines et autres dents de dragon (les sapeurs peuvent si c'est possible être accompagnés par des chars démineurs pour accélérer leur travail). Sa progression sera bien sûr dissimulée derrière un écran fumigène programmé à la fin de la phase de placement (à noter que pour les scénarios dits historiques, vous commencez toujours avec un bombardement fumigène, sauf pour certains scénarios de nuit).

En cas de problème, n'oubliez pas que les barges de débarquement sont souvent dotées de mitrailleuses, voire chez les Marines de canons de

petits calibres, bien utiles contre l'infanterie et les véhicules légers. A noter que les Américains et les Soviétiques/Russes ont à leur disposition des véhicules de combat amphibies qui peuvent également embarquer des fantassins.

La seconde vague, composée des armées lourdes d'infanterie (mitrailleuses, armes anti-chars) devra vous permettre de repousser toute contre-attaque ennemie, qui d'ailleurs ne sera que locale faute de troupes en nombre suffisant (c'est le seul point faible du défenseur, le manque de moyens). La troisième vague enfin sera constituée par vos blindés et pourra se mettre en mouvement dès que les sapeurs et les fantassins auront ouvert la route.

Pensez à débarquer dans les zones où la plage est assez large pour éviter les encombrements que l'artillerie adverse prendrait facilement pour cible. Trois hexagones d'écart entre chaque vague est une solution acceptable. Et essayez de sortir de la plage le plus vite possible !

Contre. La première position est également soutenue par le feu croisé d'un bunker de l'autre position. De même, le bunker le plus avancé est couvert par un autre placé en retrait.

Une fois la route ouverte, le reste de votre progression doit se dérouler de la même manière que pour un assaut classique.

3. Franchissement de cours d'eau (pas de pont - scénario assaut uniquement)

A l'inverse d'un assaut amphibie où seuls les hélicoptères ne sont pas embarqués, dans les scénarios de franchissement, toutes vos troupes sont généralement déployées d'un côté de la rivière et doivent être embarquées avant de traverser.

Là encore, un seul axe d'attaque est recommandé et le principe des trois vagues peut être conservé. Différence importante : vos blindés et armes lourdes (missiles anti-chars en particulier) peuvent soutenir vos fantassins depuis la rive. L'éternel principe de couverture fumigène est bien évidemment vital pour le bon déroulement des opérations.

Dans le cadre de scénarios aléatoires, n'oubliez pas de vous doter de camions transportant des barges pour permettre à vos blindés de traverser. Deux groupes de deux camions chacun est le minimum requis si l'on veut pouvoir assurer un franchissement rapide.

Une fois les 2/3 de vos troupes arrivés sur la rive tenue par l'ennemi, vous pouvez déplacer vos appui-feu, les blindés ayant déjà traversé couvrent alors le passage des dernières unités pendant que vos fantassins reprennent leur marche en avant.

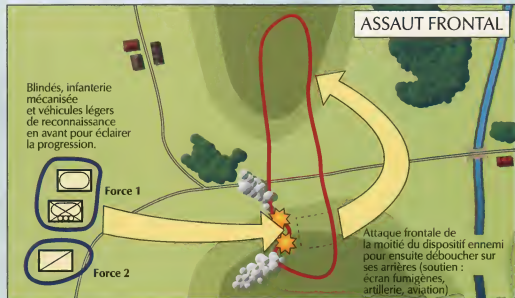
Certaines nations (Américains, Soviétiques-Russes, pays de l'OTAN, etc.) possèdent des véhicules de combat amphibies très utiles pour permettre à votre infanterie de franchir les cours d'eau à l'abri des tirs d'armes légères.

Derniers conseils, sur votre rive, évitez de trop regrouper les unités en attente de franchissement, elles seraient prises à partie par l'artillerie ennemie très rapidement.

L'ART DE LA DÉFENSE

Mise en place du périmètre défensif

Dans le cadre d'un scénario de défense/couverture, votre seul handicap majeur réside dans





G-dessus à gauche et à droite. Les angles de tirs des bunkers s'entrecroisent pour augmenter la capacité d'interdiction des principaux axes de progression. Si ce genre de système défensif semble idéal, il faut garder en tête que l'attaquant cherchera la faille... et parviendra presque toujours à la trouver, d'où l'importance d'une réserve capable d'intervenir en urgence, sur les flancs par exemple !

le nombre limité d'unités à votre disposition pour défendre correctement votre périmètre et les zones d'objectifs sous votre contrôle. En effet, dans la majorité des scénarios, vous ne disposez que du minimum de troupes pour défendre deux, voire trois zones d'objectifs selon la taille de la carte.

Comment s'en sortir face aux éventuelles vagues d'assaut de vos adversaires ? Tout d'abord, vous devez essayer de constituer à proximité de chaque zone des groupes de défense autonome intégrant une arme lourde (mitrailleuse), une arme antichar et/ou une arme antiaérienne, le tout regroupé autour de trois ou quatre groupes de combat.

En ce qui concerne les armes antichars aux munitions souvent peu nombreuses, la présence en retrait des premières lignes de camions de munitions (un par groupe de défense) peut vous permettre de tirer quasiment pendant toute la partie (à tel point qu'il s'agit presque d'une triche... À vous de vous mettre d'accord avec votre conscience ou avec vos adversaires humains !). Chacun de ces groupes de défense autonome doit avoir une possibilité de retraite rapide vers les autres zones d'objectifs. N'oubliez pas qu'un attaquant avisé préférera toujours attaquer vos zones d'objectifs les unes après les autres pour faire peser sur chacune le poids de l'ensemble de ses troupes. Dans le cadre des scénarios de défense, une répartition intelligente des mines légèrement en avant des hexagones d'objectifs, vous donnera à la fois un « ralentisseur » pour mieux évacuer vos unités de la zone et aussi un obstacle très intéressant pour immobiliser les chars ennemis au plus près de votre infanterie et de vos armes antichars à courte portée.

Une fois vos groupes de défense autonomes répartis, veillez à utiliser au mieux le terrain dans chacune de leur zone de déploiement. Le défenseur doit souvent conserver des zones d'objectifs situées sur des collines. Dans ce cas, ne déployez pas tout votre groupe sur la ligne de crête, un groupe de combat et vos armes lourdes telles que les mitrailleuses et les missiles antichars suffisent. Déployez le reste de votre groupe à contre-pente, juste à côté des hexagones d'objectifs. Réglez ensuite leur distance de tir de réaction sur un hexagone.

Le premier avantage de ce système c'est de n'être visible qu'au dernier moment par votre

adversaire, le second de vous protéger des tirs d'artillerie ennemie qui ne manqueront pas de préparer l'assaut sur vos positions.

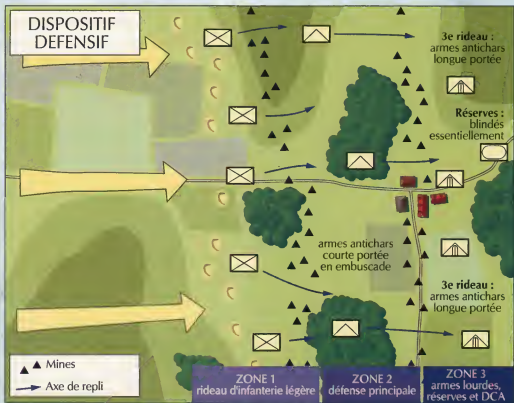
Enfin, cela vous permettra de cueillir l'ennemi à bout portant en terrain découvert, ceci étant aussi intéressant vis-à-vis de l'infanterie que des blindés ennemis (ceux-ci sont très vulnérables à l'infanterie à bout portant). Pour peu que vous soyez retranchés (scénarios de défense uniquement), tous les avantages sont de votre côté.

Vos groupes de défense autonomes ne doivent pas faire face seuls, vous devez élaborer une stratégie de contre-attaque permettant de reprendre le contrôle de chaque zone d'objectif. À cet effet, la constitution d'une réserve mobile est essentielle. Si possible composée d'unités blindées, elle doit vous permettre d'intervenir rapidement à n'importe quel endroit de votre ligne de front. Si vous ne disposez que d'infanterie et que vos zones d'objectifs sont trop éloignées les unes des autres, constituez des réserves autonomes pour chaque zone, et déployez-les à environ six hexagones en arrière de cette zone.

Dans le cas où vous avez des blindés, regroupez votre réserve à mi-chemin de vos différentes zones d'objectifs ou plus simplement au milieu de la carte pour pouvoir intervenir rapidement. Une fois encore, évitez de déployer vos troupes en colonne, vous offrirez alors une série magnétique de cible à l'aviation ennemie.

Protégez ces troupes avec des éléments de DCA si l'ennemi est susceptible d'avoir des hélicoptères (de 1965 à nos jours). Placez également ces unités de réserve dans un terrain difficile à voir pour votre adversaire (derrière une zone de bois, un village, une colline). Plus ces troupes resteront hors de vue de l'ennemi, plus vous aurez de chances de contre-attaquer dans de bonnes dispositions.

Enfin, je ne saurais trop vous recommander d'utiliser deux ou trois snipers pour faire de la reconnaissance avancée. Placez-les à l'extrême limite de





Une compagnie d'infanterie viet-minh en position défensive classique (scénario « défense ») : une section est installée aux avant-postes, la ligne de défense principale est constituée de bunkers et de mines, et enfin une section se place en réserve pour contre-attaquer.

vosre zone de déploiement et sur les axes de progression potentiels de l'ennemi (dans des bois ou des maisons pour mieux les dissimuler), réglez leur distance de tir de réaction à zéro, et vous aurez à peu de frais des observateurs avertis des mouvements ennemis, de la composition du dispositif adverse, ainsi que de sa profondeur.

Les spécificités des scénarios de défense

Nous venons de l'évoquer, les scénarios de défense vous offrent la possibilité d'utiliser des mines pour protéger votre périmètre. Vous pouvez également compter sur le fait que vos unités se déploient dans des retranchements qui rendent leur détection encore plus difficile par l'adversaire, mais aussi sur les éventuels bunkers ou casemates pour créer des pôles de défense plus solides.

Dans ce contexte, l'organisation de votre défense devient plus riche et donc plus complexe à manier. Vous devez toujours constituer des groupes de défense autonomes pour chaque zone d'objectifs et si possible une réserve mobile.

En ce qui concerne l'utilisation combinée des mines, des casemates et de l'artillerie, voici quelques conseils : pour chaque groupe de défense, la présence d'un ou deux bunkers/casemates est un renfort intéressant car il permet de placer l'ensemble des fantassins à contre-pente (s'il s'agit d'une colline) hors d'atteinte de l'ennemi, et de les utiliser tous comme force de contre-attaque (cette option n'est pas valable pour les missiles antichars et les armes antiaériennes). Les casemates et les bunkers possèdent à eux seuls suffisamment d'armes lourdes et légères pour ralentir l'avance ennemie.

Vos bunkers doivent couvrir les approches de votre périmètre et battre de leurs armes les zones que vous aurez préalablement miné afin de profiter de l'immobilisation temporaire ou définitive de l'ennemi pour faire un carton...

Chaque zone d'objectifs doit être couverte par au moins une douzaine de mines ou dents de dragons à une huitaine d'hexagones de distance en avant des positions occupées par vos troupes de première ligne. Plus vous pourrez placer de mines mieux ce sera, surtout si vous pouvez les placer en profondeur.

Le but des mines étant de canaliser les forces de l'adversaire vers un terrain que vous estimez plus facile à défendre, vous pouvez alors concentrer soit vos réserves à la sortie des nouveaux axes d'approches de l'ennemi, soit des armes antichars longue portée (missiles ou canons) combinées à des bombardements pré-programmés par l'artillerie et l'aviation. Les résultats de ce genre de défense sont très souvent positifs car ils démoralisent vos adversaires humains. Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, cela devient beaucoup moins intéressant puisqu'il choisit toujours de tenter de franchir les mines au lieu de les contourner, concentrez dans ce cas votre artillerie et votre aviation sur les champs de mines.

Une dernière petite ruse au sujet des mines : si vous en avez suffisamment, n'hésitez pas à en placer sur les hexagones de flanc ou d'arrière de vos bunkers/casemates, cela évitera au premier sapeur ennemi venu de vous déborder en sortant de vos axes de tir et de vous détruire à bout portant.

Pour finir, je ne saurais trop vous recommander

de régler dès le premier tour de jeu la distance de tir de réaction de toutes les unités afin que vous restiez le seul maître des tirs de défense et que vous puissiez préserver le plus longtemps possible l'avantage de la surprise sur votre ennemi.

A noter que ces spécificités des scénarios de défense s'appliquent totalement aux scénarios de débarquement et de franchissement, les unités dans l'eau étant encore plus vulnérables au tir, en particulier les fantassins qui traversent sur de misérables canots pneumatiques...

Les scénarios de rencontre

Ce type de scénarios ne m'intéressent que contre un adversaire humain, tant il est facile de piéger l'ordinateur.

Pour cela, déployez vos unités autour de la seule zone d'objectifs que vous contrôlez, armes statiques en avant du dispositif (armes antichars et mitrailleuses) soutenues par quelques groupes de combat. En second, déployez vos blindés lourds pour lancer rapidement une contre-attaque. Enfin, programmez avant la fin de votre placement des tirs d'artillerie sur les principaux débouchés que le terrain offre à votre adversaire. Vous êtes fin prêts pour le massacre. Vous n'avez plus qu'à attendre de voir déferler l'ennemi, vague après vague, puis de lancer dans les six derniers tours une contre-attaque qui vous offrira neuf fois sur dix une victoire décisive. Bien sûr, je ne vous garantis pas que cela fonctionne aussi facilement si vous jouez l'OLP contre les Américains en 1998 !

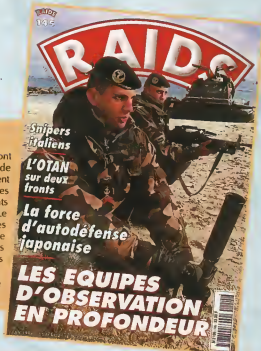
Contre un adversaire humain, considérez toujours que c'est vous qui devez avancer. Mettez alors en pratique les conseils donnés pour les scénarios d'avance, en gardant tout de même à l'esprit que votre adversaire sera lui aussi en mouvement.

Bien évidemment, les conseils que vous venez de lire sont très génériques, et les cas particuliers de certaines situations ne manquent pas pour me contredire, mais il faut bien commencer par quelque chose. Enfin, n'oubliez pas que tous ces commentaires ne prennent en considération que des affrontements entre des armées de technologies équivalentes. Dans les prochains articles, nous aborderons de aspects plus spécifiques du combat moderne ; d'ici là, bon jeu !

RAIDS

Les passionnés de Steel Panthers II et du combat tactique sont vivement encouragés à découvrir **Raids**, la revue des forces de combat moderne. Ce magazine, tout en couleur et abondamment illustré de photos, comprend des présentations des principales unités d'élite du monde, des reportages de guerre, les armements les plus modernes, l'actualité des conflits internationaux, etc. Le dernier numéro comprend par exemple une présentation des équipes d'observation en profondeur de l'armée française, l'armée japonaise (avec ordre de bataille et matériel) ou les opérations aériennes de la CIA. Découvrez en vrai à quoi ressemblent vos pions de Steel Panthers !

Raids est disponible pour 33 FF chez votre marchand de journaux.



ABONNEZ-VOUS A

EGALEMENT ACCESSIBLE

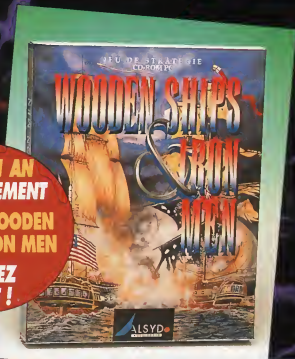
L'ABONNEMENT SIMPLE 195 F
(6 numéros avec CD-Rom)

CYBERSTRATEGIE



**435 F = 1 AN
D'ABONNEMENT
+ LE JEU FRONT
DE L'EST
GAGNEZ
119 F!**

**375 F = 1 AN
D'ABONNEMENT
+ LE JEU WOODEN
SHIPS & IRON MEN
GAGNEZ
219 F!**



ABONNEZ-VOUS A CYBERSTRATEGIE
ET REMPORTEZ LA PLUS TERRIBLE DES CAMPAGNES !

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT :

Abonnement d'un an à **CyberStrategie**
(6 numéros avec CD-Rom) : **195 F**
+ Le jeu **Front de l'Est**
(par Talonsoft - Empire) : **359 F**
Total : **554 F**

SEULEMENT 435 F
Economisez 119 F

Front de l'Est : jeu CD-Rom PC. Nécessite un 486 DX2/66 avec 8 Mo. Fonctionne sous Windows 95 ou 3.1. Manuel en français, logiciel en anglais.
Envoi du jeu sous un mois après commande, en envoi recommandé : + 39 F

ABONNEZ-VOUS A CYBERSTRATEGIE
ET PRENEZ LE CONTROLE DES MERS !

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT :

Abonnement d'un an à **CyberStrategie**
(6 numéros avec CD-Rom) : **195 F**
+ Le jeu **Wooden Ships & Iron Men**
(par Avalon Hill - Alsyd) : **399 F**
Total : **594 F**

SEULEMENT 375 F
Economisez 219 F

Wooden Ships & Iron Men : jeu pour CD-Rom PC. Nécessite un 486 avec 8 Mo.
Fonctionne sous MS-DOS (version compatible Windows 95). Manuel et logiciel en français.
Envoi du jeu sous un mois après commande, en envoi recommandé : + 39 F

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 - Fax : 01.47. 00. 51. 11

● JE M'ABONNE POUR UN AN A CYBERSTRATEGIE

Pour 6 N° (à partir du N° 8) ☐ 195 F (France) ☐ 235 F (autres pays)

☐ Formule 01. Abonnement d'un an à **CyberStrategie** (6 numéros avec CD-Rom) :
France : **474 F** (dont 39 F de port) Autres pays : **514 F** (dont 39 F de port)

☐ Formule 02. Abonnement d'un an à **CyberStrategie** (6 numéros avec CD-Rom) :
France : **414 F** (dont 39 F de port) Autres pays : **454 F** (dont 39 F de port)

☐ Formule 03. Abonnement d'un an à **CyberStrategie** :
(6 numéros avec CD-Rom) : France : **195 F** Autres pays : **235 F**

● JE SOUHAITE RECEVOIR LES NUMEROS SUIVANTS (cocher les numéros choisis) :

N° 1, 4, 5, 6 chaque 39 FF (attention : les numéros 2 et 3 sont déjà épuisés)

Nom
Prénom
Adresse

Ci-joint mon règlement de FF

par ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat

☐ Carte bancaire n°

expirant en mois année

Signature :

Si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse).

Numéro

Ville

Code Postal Pays

CONDITIONNELLE de la série *Battleground* (de Talonsoft), la rédaction de *CyberStratégie* lui a rarement trouvé des défauts. Cependant, un petit point nous irrite : l'avantage exagéré donné aux troupes anglaises dans *BG : Waterloo* et *Prelude to Waterloo* !

Par Frédéric BEY

MESSIEURS LES ANGLAIS, ARRETEZ DE TIRER LES PREMIERS !

La supériorité anglaise dans la série *Battleground*

Au cours des nombreux scénarios de *Battleground : Waterloo* ou de *Prelude to Waterloo* que j'ai eu l'occasion de jouer par e-mail contre de « vrais » adversaires, une évidence m'est apparue. Dans le résultat des tirs, offensifs ou défensifs, les troupes anglaises et leurs alliés causent facilement deux fois plus de pertes à leurs adversaires que ceux derniers ne le font. Pour ce qui est du feu des tirailleurs, ce ratio approche les trois fois plus... Pour l'artillerie, par contre, aucune différence notable n'a été constatée. Même si l'efficacité du feu anglais est connu, il faut tout de même s'interroger sur cet avantage systématique et exagéré...

LE JEU EST-IL FAUSSÉ ?

L'efficacité des tirs d'infanterie, dans la série *Battleground*, dépend de plusieurs éléments dont : l'effectif, la formation, la fatigue, la qualité de la troupe. Les meilleurs résultats sont obtenus avec des bataillons nombreux (plus de 500 hommes), formés en ligne, non désorganisés et dont la fatigue n'atteint pas 4 (sur une échelle de 9).

Ci-dessous. Les Français attaquent la Haye-Sainte.



Batim. Vue de la bataille de Ligny. Dans le jeu, Français

A première vue, quelques éléments permettent de justifier logiquement l'efficacité des tirs anglais. Les habits rouges sont formés en bataillons plus nombreux que ceux des Français (approximativement 600 de moyenne contre 400). Certaines unités, comme la garde anglaise, disposent même de bataillons de plus de 1 000 hommes ! Enfin, pour les bataillons formés en ligne, les Anglais bénéficient d'un bonus du fait qu'ils étaient les seuls, à l'époque, à se former sur quatre rangs. Là, la discrimination est à la fois explicable et justifiée ! Globalement, *Battleground* demeure donc une simulation fort réaliste. On ne peut donc pas parler de jeu faussé, même si les effectifs ne suffisent pas pour éclairer tous les écarts, notamment pour le feu des tirailleurs, pour lesquels Français et Anglais disposent de manière égale de groupes de 50 à 100 hommes.

LE PROBLÈME : LA QUALITÉ DES TROUPES

Le vice, semble-t-il, provient de valeurs retenues pour caractériser la valeur des régiments présents à Waterloo. Regardons cela de plus près, en prenant

comme élément de comparaison le jeu d'histoire sur carte *The Battles of Waterloo* (édité par GMT) qui fait référence sur le sujet ¹. Dans *Battleground : Waterloo* et *Prelude to Waterloo*, la qualité des unités peut varier de 1 à 9. Elle est notée « QL » à l'écran, sur les icônes de chaque bataillon. Dans le jeu sur carte de GMT, il est question de cohésion des unités, sur une échelle également de 1 à 9. Qualité, cohésion, les deux notions sont très proches et sont utilisées, dans les deux jeux, dans les mêmes circonstances de jeu : efficacité au combat, test de désorganisation ou de ralliement...

Intéressons-nous à l'infanterie (la seule à tirer...). Dans les *Battleground*, les unités françaises ont une qualité quasi uniforme de 4 pour la ligne et 5 pour les régiments légers (quelques-unes montent à 6). Dans le *Waterloo* sur carte, les Français sont en majorité à 7 avec des unités à 8. Pour les troupes anglaises, les deux jeux donnent à peu près les mêmes valeurs avec une répartition très

Ci-dessous. La fin approche, la Garde impériale s'apprête à monter en ligne. Ce sont les seules unités



TABLEAU D'EFFICACITÉ DES TIRS

Tireur/cible	Ligne	Col.	Carré	Tir.	Art.	Cav.
Infanterie en ligne	**	**	***	**	**	***
Infanterie en colonne	*	*	**	*	*	**
Infanterie en carré	*	*	*	*	*	**
Tirailleurs	*	**	**	*	*	**
Artillerie	*	**	***	*	**	***
Cavalerie	-	-	-	-	-	-

Peu efficace = * efficace = ** très efficace = *** impossible = -

Il faut toujours penser à soustraire au maximum sa cavalerie aux tirs adverses et, par exemple, à bien réfléchir à l'endroit où se terminera une charge. Même réussie, celle-ci s'avèrera catastrophique si la cavalerie se retrouve en bout de course exposée à un feu d'enfer !

Des unités fatiguées ou désorganisées perdent en grande partie leur efficacité au tir. Des unités en déroute ne peuvent même plus tirer. Il faut donc « faire tourner les bataillons » que l'on place en première ligne.



équilibrée des régiments sur des valeurs allant de 4 à 8 (les milices belges et hollandaises sont « à part » avec des niveaux de 2 ou 3). Dans les deux jeux, les unités des gardes des deux pays sont placées aux niveaux 7 ou 8 pour les Anglais, 8 ou 9 pour les Français.

La conclusion est rapide à tirer. La qualité des troupes française est visiblement sous-estimée dans les *Battleground* ! Avec une qualité de 4 ou 5, les unités françaises sont plus rapidement désorganisées (ou mises en déroute) que celles de leur adversaire britannique. L'effet sur les capacités de tir est immédiat. Avec beaucoup d'unités désorganisées, les Français perdent énormément de leur puissance de tir et les différences repérées intuitivement commencent à s'expliquer. Elles proviennent donc en partie d'un défaut « à effet de tiroir ». En sous-estimant la qualité des soldats français de l'armée du Nord de 1815, les deux jeux *Battleground* pénalisent directement (test de désorganisation et de ralliement) et indirectement (capacité de tir, mais aussi de choc) les troupes françaises. Le jeu n'en demeure pas moins excellent. L'important est de le savoir, et d'agir en conséquence !

Ci-dessous. En vue rapprochée, l'attaque préliminaire française lors de la bataille de Quatre-Bras.

Ci-dessous à droite. Les Français contrôlent



Ci-contre à gauche. Vue rapprochée de la bataille pour la ferme d'Hougoumont. Les tirailleurs de deux armées s'affrontent et le tir anglais est redoutable.

Ci-contre. La Haye-Sainte vient de tomber ! Mais, les Anglais bien à l'abri derrière la crête se préparent à recevoir les Français avec leur feu destructeur.

Ci-contre à droite. L'effet du feu anglais est

Anglais favorisés ou non, tout un chacun peut cependant améliorer ses résultats.

COMMENT OPTIMISER LES TIRS D'INFANTERIE...

Pour donner la meilleure efficacité possible à ses tirs d'infanterie, il convient de respecter quelques principes simples :

- ne pas cumuler les tirs de plusieurs bataillons dont certains apporteraient des malus (ex : une bataille dont la fatigue atteint déjà 9 ou une unité déjà désorganisée) ;
- tirer sur des cibles situées en terrain dégagé ;
- tirer sur des cibles adjacentes (à deux hexagones, l'efficacité chute de façon drastique) ;
- tirer en priorité sur de l'infanterie formée en carré ou de la cavalerie ; à l'inverse éviter de gaspiller ses cartouches sur des batteries d'artillerie ou des trailleurs.

Que quel soit le camp joué, il est impératif d'avoir une bonne idée de l'efficacité potentielle



TABLEAU D'EFFICACITÉ DES CHOCS

Attaquant/Défenseur	Ligne	Col.	Carré	Tir.	Art.	Cav.
Infanterie en ligne	**	*	*	**	**	-
Infanterie en colonne	***	**	***	**	***	-
Infanterie en carré	-	-	-	-	-	-
Tirailleurs	-	*	*	**	*	-
Artillerie	-	-	-	-	-	-
Cavalerie	***	**	*	***	***	**

Peu efficace = * efficace = ** très efficace = *** impossible = -

Les capacités de la cavalerie peuvent être améliorées en effectuant des charges. Les unités désorganisées, en attaque comme en défense, sont pénalisées : celles en déroute ne peuvent plus attaquer et sont largement défavorisées en défense. Il convient de soustraire au maximum son artillerie aux chars adverses, et surtout aux charges potentielles de la cavalerie ennemie.

Les attaques de flanc ou d'arrière sont évidemment plus efficaces encore, dans tous les cas...

Victory Dialog			
First Side	French	Objective Points	200
French Losses		Infantry Point Loss	119
Infantry Losses	2750	Cavalry Point Loss	1752
Cavalry Losses	5470	Artillery Point Loss	16
Artillery Losses	4	Leader Point Loss	173
Leader Losses	16		
Allied Losses		Infantry Point Loss	234
Infantry Losses	9850	Cavalry Point Loss	352
Cavalry Losses	1100	Artillery Point Loss	136
Artillery Losses	34	Leader Point Loss	59
Leader Losses	3		
Victory Values		Minor Defeat	0
Major Defeat	350	Major Victory	1159
Minor Victory	950		
Total Points	-1070	Dutonne	French Major Defeat
	OK		Help

des tirs que l'on va effectuer (voir encadré). En effet, les munitions sont comptées, notamment pour l'artillerie, pour laquelle chaque armée ne dispose que d'un stock de boulets strictement limité, cela pour chaque scénario. Il faut également savoir que toute unité s'étant déplacée dans le même tour est lourdement pénalisée lors de ses tirs.

... ET ÉVITER CEUX DE L'ARTILLERIE ENNEMIE !

Pour éviter les balles ou les boulets de l'adversaire, l'idéal est bien évidemment de se placer hors de sa ligne de vue... Pour se dérober à l'artillerie adverse, il existe une manipulation qui facilite grandement la réflexion. Il suffit de sélectionner la batterie ennemie qui vous inquiète, de cliquer ensuite sur l'icône « Cible » (elle est en rouge dans la barre d'icônes). Vous verrez alors apparaître, barrés d'une croix rouge, tous les hexagones que l'artillerie adverse ne voit pas et donc sur lesquels elle ne peut en aucun cas tirer. Il vous suffit alors de vous positionner en priorité dans ces emplacements privilégiés (ce sont souvent des creux du terrain ou des zones masquées par des bois, des haies, des hauteurs ou des villages).

Là encore, les Anglais sont avantagés pour *Waterloo* et *Prelude to Waterloo*, car ils débütent les différents scénarios dans d'excellentes positions défensives, fort bien protégées par des crêtes. Là, même avec toute la mauvaise foi du monde, on ne peut le reprocher à personne... ou juste à notre Empereur ! □

1. Pour plus de détails, lire la présentation parallèle de ce jeu sur carte et de *Battleground* : *Waterloo* dans *VaeVictis* n° 10.

LES qualités d'Age of Rifles, le jeu de SSI sur la guerre au XIX^e siècle, ne se résument pas à son interface fluide et à la richesse de la période choisie. Pour l'emporter, il faut véritablement se mettre dans les bottes des généraux de l'époque et appliquer les doctrines tactiques de l'époque.

Par Denis SAUVAGE

Aux premières parties d'Age of Rifles, la victoire semble aisée. Les mêlées sont certes souvent confuses mais votre adversaire, l'intelligence artificielle, est battu sur des petits détails, des interventions de circonstances, qui ne laissent pas de place à une réflexion d'envergure. Néanmoins, les choses se compliquent rapidement lorsque le rap-



AGE OF RIFLES

Comment prendre du galon

port des forces n'est plus tellement avantageux, l'intelligence artificielle fixée au niveau le plus haut, ou l'ensemble des options du jeu, en particulier « incertitude stratégique », sont activées. Bien entendu, si vous avez la chance de pouvoir vous opposer à un joueur humain, le jeu deviendra complètement passionnant. La victoire sera chèrement acquise et une bonne préparation d'ensemble de votre stratégie deviendra obligatoire. Voici quelques principes à respecter pour donner une toute autre dimension à cet excellent jeu.

Gedossu. Au début d'une partie, il est indispensable de se faire une idée de la topographie du champ de bataille et de reconnaître le dispositif adverse (ici le 46^e de ligne éclairé la colonne française).



A L'ASSAUT

L'attaque à Age of Rifles est l'exercice le plus périlleux. Il n'est pas rare de voir ses unités partir en déroute face à un ennemi bien disposé, comme à la bataille de Talavera en 1809, pendant la guerre de la Péninsule, où les colonnes françaises, malgré leur détermination, se font hacher par le feu de ligne britannique. Le choix tactique d'une attaque en rangs serrés et l'utilisation parfaite du terrain par les Anglais seront responsables de l'échec français. Pour éviter de telles déconvenues, il faut étudier parfaitement la carte stratégique (carte détaillée dans le manuel). Repérez les



En titre. A Kulm, scénario inclus sur le CD-Rom de ce numéro de Cyber, la droite française est protégée par deux bataillons retranchés en forêt.

objectifs de victoire, les lignes de communication de l'adversaire, les routes par lesquelles vos troupes peuvent évoluer sans craintes. Faites-vous une opinion de l'axe défensif ennemi.

1. Reconnaissance et harcèlement

Pour confirmer ces hypothèses, partez en reconnaissance : une ou deux unités de cavalerie évolueront bien en avant du gros des troupes, en utilisant le bouton « champ de vision ».

Toutefois, le jeu, et c'est bien dommage, ne reproduit que faiblement les différences entre les différents types d'unités et de régiments dans une même arme. La cavalerie lourde (cuirassiers, dragons lourds, carabiniers), plus apte à intervenir sur le champ de bataille, et la cavalerie légère (hussards, chasseurs à cheval, uhlans) destinée à servir à la reconnaissance (même si son rôle lors de certains combats n'est pas à négliger), présentent ainsi les mêmes caractéristiques. Votre critère de choix sera plutôt lié à l'effectif. Privilégiez les faibles escadrons et gardez les gros pour des charges massives. Si la cavalerie est absente de votre ordre de bataille, utiliser l'infanterie en ligne avec, de nouveau, des effectifs moindres, et dont les tirailleurs sont déployés.



G-dessus. Les chasseurs italiens ont découvert la tentative de débordement des troupes autrichiennes. La réserve se prépare à intervenir.

A PRÈS le nettoyage, nous allons aborder un nouvel aspect de la gestion de ce fabuleux environnement qu'est Windows : la mémoire virtuelle et l'optimisation de la configuration de votre ordinateur.

Par Laurent-Xavier LAMORY

LE FICHER SWAP (do wap)

L'avantage de Windows par rapport au DOS est qu'il peut fonctionner même s'il ne dispose pas d'assez de mémoire (attention, il y a tout de même un minimum nécessaire de 4 Mo). En effet, la mémoire vive manquante est remplacée par de l'espace pris sur votre disque dur ; c'est pourquoi vous ne devez jamais trop le remplir afin que Windows puisse toujours travailler tranquillement.

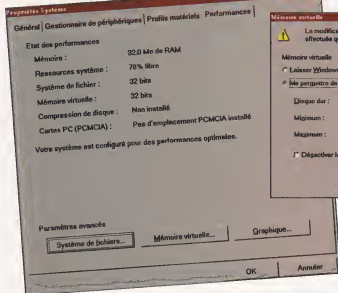
Si vous êtes victime de « plantages » réguliers, il se peut que cela provienne d'un disque trop plein.

disque et cela ne changera guère le temps d'accès à la mémoire virtuelle. Voilà donc les quelques manipulations à effectuer pour accélérer (légèrement) Windows, surtout si vous manquez de mémoire.

Teignez puis rallumez votre ordinateur et effectuez une défragmentation complète du disque dur où vous voulez placer le fichier de swap (si possible le disque C), et de celles que soient les recommandations de Windows. Pour de plus amples informations sur cette manipulation et celles à effectuer dans le même temps, référez-vous à Cyber n° 6.

Ensuite, ouvrez le panneau de configuration et double-cliquez sur l'icône « Système ». Là, ouvrez le quatrième onglet, « Performances », qui vous livre quelques informations sur votre

WINDOWS 95 : Non au trou de mémoire !



Contre. Le dernier onglet de la fenêtre des propriétés de votre système permet d'affiner certains réglages.

En-dessous, il est important d'inscrire la même valeur dans les deux champs pour créer un fichier permanent.

MÉMOIRE VIRTUELLE ET ESPACE RÉEL

En quelques années, la demande en mémoire vive des ordinateurs personnels n'a cessé d'augmenter. Alors que voilà peu 8 Mega-octets étaient largement suffisant, l'arrivée de Windows 95 à repoussé cette limite à 16 Mo. Aujourd'hui, 32 Mo sont un minimum si l'on veut être tranquille et 64 Mo ne sont pas ridicules.

Si vous avez pour projet d'investir dans votre machine, commencez par l'équiper d'une quantité suffisante de mémoire et choisissez ensuite le processeur en fonction de votre budget : une mémoire insuffisante sera un tel facteur de ralentissement que mieux vaut un processeur légèrement moins puissant mais qui travaille au maximum de ses capacités. Si vous ne disposez pas d'une importante mémoire, vous avez peu ne pas remarquer que Windows consacre une bonne partie de son temps à utiliser le disque dur, particulièrement quand vous lancez de grosses applications telles que Word, Excel ou des jeux de simulation en temps réel. S'il n'y a guère de solution pour empêcher cela (à part acheter de la mémoire), vous avez toujours la possibilité de l'aider dans cette tâche.

Heureusement, l'utilisateur a la possibilité de prendre (plus ou moins) les choses en mains pour limiter l'entropie qui menace votre (ou vos) disque dur. Car si Windows réussit brillamment à simuler de la mémoire afin de pouvoir fonctionner, il ne le fait pas de manière optimale. Repérant les espaces vides du disque, il écrit, efface, déplace, réécrit, redéplace sans arrêt au détriment du bon agencement des données. Pour contrer cette attaque sournoise des forces du chaos, il suffit de lui assigner une zone du disque où il peut alors effectuer ses manipulations en toute tranquillité. Pour que personne d'autre ne puisse utiliser cet espace, Windows crée un fichier servant de mémoire virtuelle et nommé win386.swp.

Mais attention, si vous ne prenez pas vos précautions, le fichier swap sera disséminé sur votre

système. Ensuite, cliquez sur le bouton « Mémoire virtuelle... », en bas et au centre de la fenêtre. Ne vous précipitez pas de l'inquiétant message de cette fenêtre et cochez l'option « vous permettant de spécifier vos propres paramètres de mémoire virtuelle ». Une fois cela fait, vous devez indiquer à Windows l'espace minimum et maximum (en Mega-octets) réservé à l'émulation de mémoire.

Pour créer un fichier permanent et par conséquent plus cohérent, vous devez inscrire la même valeur dans les deux zones de données, au minimum 32 / 32

(vous pouvez monter jusqu'à 200 Mo si vous avez un gros disque dur). Si vous avez défragmenté votre disque juste avant cette opération, Windows va alors occuper une zone continue qu'il va pouvoir utiliser à bon escient et avec un temps d'accès ne pouvant qu'être meilleur. Si des problèmes surviennent, particulièrement quand vous quittez Windows, annulez vos changements en réactivant la première option (celle qui laisse Windows s'occuper de tout).

AUTRES RÉGLAGES

Profitez de l'ouverture de l'onglet « Performance » pour jeter un œil dans la fenêtre « Système de fichiers... » où vous pourrez peut-être affiner les réglages de votre machine. Dans le premier onglet, « Disque dur », sélectionnez « Serveur réseau » si vous avez au moins 16 Mo de mémoire vive. Dans l'onglet « CD-ROM », vérifiez que l'optimisation correspond bien à la vitesse de votre lecteur CD. Ne changez rien dans le dernier onglet, « Dépannage ». Dans toutes les fenêtres, réglez les curseurs sur « maximum » et ne les baissez que si vous décelez des problèmes de fonctionnement. Et voilà, ces quelques réglages devraient améliorer le fonctionnement de votre Windows 95, en attendant une version stable de la mouture 1998 (peut-être en 1999 ?).

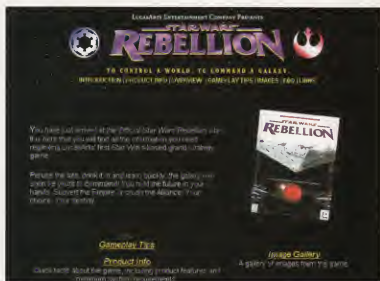
Par Jean-Claude BESIDA

Pour les passionnés du film *La guerre des étoiles* et des jeux qui ont fait onctueux autour de cette saga, le « webbing » Alliance est sans conteste le meilleur point de départ des explorations internetiques. Ce regroupement assez pratique réunit les sites francophones consacrés à la trilogie : www.cybertheque.fr/perso/jfc/alliance.htm

Sur le jeu *Rebellion* lui-même, **The Rebellion Zone** réunit une double page de stratégie (impériale et rebelle), un forum de discussion, des utilitaires bien-vus (éditeur de personnages et éditeur pour les forces spéciales). Les articles stratégiques, en anglais, sont bien développés par thème : tactiques contre les chasseurs, usage des personnages, spécialisation des planètes, politique de construction, lutte contre les croiseurs... On trouve aussi plusieurs documents (base de données des unités) ainsi que des thèmes de bureau et autres gadgets. Un site complet : <http://rebellion.gamesmania.com/rebellion>

SWRE est un site dédié à l'utilitaire ultime pour *Rebellion*, un éditeur complet et gratuit : <http://web.infoave.net/~vnewell>

La **lique québécoise de Star Wars** est l'un des points de convergence les plus actifs de joueurs de l'univers *Star Wars*. Elle est ouverte à trois jeux : *X-Wing* vs



SAGA SUR LE NET POUR...

STAR WARS REBELLION

L'ALLIANCE



Tie Fighter, *Jedi Knight* et *Rebellion*. A l'inscription, les membres sont priés de choisir leur camp, l'Empire et le côté obscur ou l'Alliance rebelle ! Un bon répertoire de joueurs pour le réseau et en français : www3.sympatico.ca/pierre.lamoureux2/lqsw/lqsw.htm

Plusieurs sites amateurs viennent juste de se lancer. Encore peu développés (le jeu vient de sortir), mais prometteurs, voici des adresses qui devraient aider les fans de *Rebellion*.

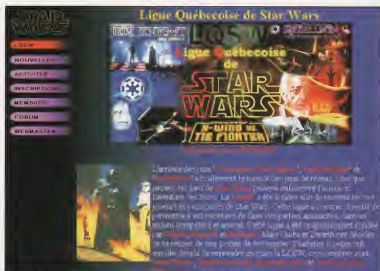
– Yeti's Rebellion : www.farhills.org/s/yeti

– Star Wars Rebellion : www.cetus.net/NightBlade/SWRebellion.html

– Carl's Star Wars Rebellion : www.skrapan.uppsala.se/97/namcar/w/

se/97/namcar/w/

Enfin, le site officiel de Lucas Arts consacré à *Rebellion*. On y trouve une somptueuse galerie d'images, quelques conseils de jeu et une foire aux questions : www.lucasarts.com/static/rebellion/rebellion.htm



LE COURRIER DES LECTEURS

JEU ASSISTÉ PAR ORDINATEUR

Dans le dernier *CyberStratégie*, j'ai lu le courrier d'un lecteur (Loïc Jagot, Sannois) qui cherchait des informations sur des logiciels d'assistance pour les jeux avec figurines. Pour l'aider, voici une adresse où il pourra trouver ce genre de programmes. L'éditeur anglais WRG distribue en effet des programmes édités par Eagle Software et English Computer Wargames (logiciels d'assistance pour toutes les périodes et pour tous les niveaux tactique, grand tactique, stratégique, ...) : **WRG, The Keep, Le Marchant Barracks, London Road, Devizes, Wilts SN10 2ER, Royaume-Uni.** Tél + fax : int. + 1380 724 558.

Ces logiciels semblent effectivement passés de mode, tout au moins pour la résolution des batailles terrestres. L'origine de leur succès initial remonte à une époque où des jeux avec figurines devenaient tellement complexes qu'une aide avec ordinateur apparaissait fort séduisante. Depuis lors, bon nombre de règles « papier » se sont tout de même dépeuplées de certains détails aussi pesants que souvent superflus. En outre, il faut bien reconnaître que ces logiciels d'assistance sont trop souvent dotés d'une interface peu pratique. Et il n'est pas non plus toujours facile de « trimballer » un ordinateur jusqu'au bord d'une table de jeu (un portable est ici fortement recommandé) !

Néanmoins, pour ma part, j'utilise deux logiciels du même genre pour la résolution des combats navals de surfa-

ce avec figurines : *Shipbase III - 1890/1945* et *Battlefleet - 1905/1912*, qui eux en revanche se révèlent bien pratiques pour accélérer et alléger ce genre de jeux. Langton Miniatures en propose également un, réellement excellent et assez moderne dans sa présentation, pour les batailles navales durant l'ère napoléonienne (**Langton : North Trender, Ladock, Cornwall TR4 4CQ, Angleterre.** Tél/fax : (44) 172 688 2805. E-mail : rodlangton@compuserve.com).

Stéphane Martin

TROP DE TECHNIQUE

Tout d'abord, je tiens à vous remercier d'avoir eu le courage d'éditer un magazine dédié aux jeux de stratégie informatiques. De plus vos articles sont excellents, ce qui ne m'a pas étonné étant un ancien lecteur du splendide *VoeVie*. Malheureusement, je ne vous écris pas que pour vous faire des compliments. Je trouve que votre dossier « Technique » n'a absolument rien à faire dans cette revue. Les trois pages consacrées au mode d'emploi pour internet me paraissent franchement incongrues. Il y a assez de magazines, de cybercafés, de publicités ou de magasins capables de répondre à de telles questions. Ces trois, voire quatre, pages auraient été mieux utilisées pour décrire les scénarios envoyés par vos lecteurs, j'espère ne pas être le seul à être agacé par ces « pages perdues », et que je ne pourrai à nouveau lire qu'un

magazine EXCLUSIVEMENT dédié au jeu de stratégie sur informatique.

Longue vie à *CyberStratégie* !

Hubert Othenin-Girard

Nous avons reçu plusieurs courriers critiquant, en vrac, les trois pages consacrées à la connexion internet, la rubrique « Technique » et surtout l'absence des historiques de scénarios du CD.

Apparemment, certains d'entre vous ont été choqués de ne pas trouver ces historiques alors que plusieurs pages étaient consacrées à des questions techniques qui ne sont pas, a priori, supposées « envahir » la revue des jeux de stratégie informatiques... Il faut d'abord comprendre qu'un magazine — en tout cas c'est le cas pour *CyberStratégie* — ne se fabrique pas en un tour de main, mais page après page, et que la page qui manquait pour les historiques de scénarios ne pouvait aller se chercher à l'autre bout du numéro ! Disons que nous avions prévu un peu court pour la rubrique CD cette fois-ci. Concernant l'article sur internet, il nous a semblé intéressant, une fois n'est pas coutume, de faire une mise au point rapide sur ce vaste sujet, pour permettre plus facilement à nos lecteurs de découvrir les délices du jeu par correspondance. Ce type d'article restera toutefois rarissime.

Enfin, la rubrique « Technique », limitée à une seule page, représente une sorte de B.A.-Ba de ce qu'il faut savoir sur les PC, car, comme nous nous en rendons souvent compte par vos courriers ou vos coups de téléphone, de nombreux passionnés d'histoire et de jeux s'équipent, sous l'impulsion de *CyberStratégie* (et des autres magazines de jeux informatiques), d'ordinateurs et se trouvent souvent très démunis face aux problèmes réguliers de fonctionnement de leur PC.

Et s'il y a une leçon à tirer de cette rubrique, c'est que la performance d'un ordinateur ne dépend pas de la puissance d'un processeur, comme le laissent croire le matriquage publicitaire et quelques médias complaisants, mais d'une configuration saine, en tout cas pour les jeux qui nous concernent !

Théophile Monnier

STARS !

En souvenir de la version shareware de *Stars* que vous fournissiez avec votre numéro 2, je vous invite à visiter : www.altern.org/stars/, mon nouveau site francophone consacré à ce jeu.

Christophe Lebas
(redcat@club-internet.fr)

Cyberstratégie 8

VOTRE PETITE ANNONCE

Petite annonce gratuite : profitez-en, offre limitée dans le temps jusqu'à décision contraire de la rédaction !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à
HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40.21.18.20 — Fax : 01.47.00.51.11

RUBRIQUE

- ☐ Recherche d'adversaires
- ☐ Vente/achat de jeux
- ☐ Vente/achat de matériel informatique
- ☐ Divers
- ☐ Professionnels (tarif de 150 F, annonce encadrée)

GRATUITE*
la petite annonce si vous n'êtes pas abonnés

*sauf annonces professionnelles

LES PETITES ANNONCES DE CYBERSTRATÉGIE

Recherche d'adversaires

Recherche joueur pour **Flight commander 2 (AH)** par e-mail et **Close Combat 2** sur www.zone.com. Contact : fbx@hol.fr

Recherche adversaires sur **Game Zone** pour **Age of Empire / Un pont trop loin**, etc... roul@club-internet.fr

Ventes, achats de jeux

Vds **Close Combat 1** ou **2** : 150 FF, **Civil War**, **Warwind**, **Taskforce** : 60 FF. **Christian Couette**, tél. : 01 60 65 53 58 (77310 Pontigny).

Recherche **Carriers of War** en version complète, **Buzz Aldrin Race into Space** et **n°1 de Micro-revue Jérôme** au 05 53 65 47 33.

Joueur non connecté achète patches récents pour **Third Reich (PC)**. Tél. : 04 92 32 35 38 (19/20h).

Vends collectors **wargames** et **boardgames** SPI et AH, jeux CD-Rom **PC** stratégie **TBE** et **Militaria** hors-série. Tél. : 05 56 02 67 30.

Cherche ancien jeu **Conflict in Vietnam** par **Microprose** (1986), **C. Geeraerts**, 59, rue d'Argent, 78500 Engien.

Vends **Waterloo (VF)** et **Allied General (VF)** : 150 FF les deux ! **J.C. Lesellier** au 01 60 15 75 60.

Cherche **Utah Beach 2.0** upgrade pour passer de la version 1 à la 3.1. Thierry au 05 96 62 22 42 (sp. 12 h-30) ou sur grogard@outremer.com.

Echange jeux stratégie PC

sur l'île de France. Tél. : 01 46 67 79 18.

Vends jeux neufs **Starcraft** et **Napoleon in Russia** : 150 FF chacun et recherche adversaires pour **Opération Panzer**. **Claude** au 06 14 73 36 92.

Documentation

Recherche les numéros 1, 2 et 3 de **CyberStratégie** avec ou sans CD-Rom. Faire offres sur pat@club-internet.fr ou à **Patrick** au 04 93 62 33 59.

Pour campagne **Age of Rifles**, cherche photocopies de cartes de toutes batailles de l'**Expédition mexicaine** de 1861-1867, merci. **J.L. Demary** au 02 40 43 95 91.

Recherche **CyberStratégie n°2** et **3** avec leur CD-Rom. **Pierre** au 01 48 77 70 84 (dom.) ou 01 43 47 80 86 (lun.).

STRATEGIE

Gettysburg . The Ardennes Offensive . Age of Empires
Command & Conquer : missions Taïga et missions M.A.D.
Close Combat 2 . Prelude to Waterloo . Dark Colony
The Great Battles of Alexander . Napoleon in Russia
The Great Battles of Hannibal . Total Annihilation
Lords of Magic . The Great Battles of Cesar . etc...

CULTURE

La Mythologie Antique . Musée de l'Homme
Titanic, un voyage interactif . Toutankhamon
L'Empire Romain . Les Grandes Religions
Cosmos . Au cœur des Planètes . Londres
Prague . Molière . Pagnol . Florence . etc...

HARDWARE +++ MAC +++ PLAYSTATION ++ NINTENDO 64



Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 BCD**

Le Meilleur Chemin

Composez **3617 BCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

Best Way to CD

LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE

SIMULATION

FANTASTIQUE

PARIS - 16-17-18 OCTOBRE 1998



CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
MÉTRO HOCHÉ

DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 F

POUR TOUTE INFORMATION :

MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01